PC MANIA®

БРОЙ 3, АВГУСТ '98

980 лв.
32 страници

MORTAL KOMBAT 4

DESCENT FREESPACE THE GREAT WAR

HEXPLORE

COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES

Dominion
Turok II
Mortal Kombat IV
Panzer Commander
The House of the Dead
FIFA '98: World Cup
The Fifth Element
Heroes of Might and Magic III
Hexplore

Бурите с гръмотевици през този сезон са като сън в лятна нощ пред

ТРЯСЪКА

с който ще се открие на 1-ви август /събота/

НОВАТА

ЗАЛА ЗА ИГРИ

на „Раковски" №203

Тя е заредена с истински геймърски компютри, последният хит на PC Mania:

- **Pentium II на 400 MHz**
- **монитори 15 и 17 инчови**
- **CD-ROM 24 скоростни**
- **RIVA 128**

Ще цари атмосфера на кристален саунд и брилянта графика, а Unreal ще върви като Wolfenstein...

Тук игрите свършват и започва истината.

от 1-ви Август на „Раковски" №203

СЛЕДВАЩИЯТ БРОЙ НА PC MANIA

ПО-ДЕБЕЛ И С ДИСК

32-те качествени страници на PC Mania стават 48 от следващия брой. А тези, които го предпочитат с диск, няма как, ще си го получат горещ, най-малко защото ниската цена няма да му позволи да изстине по масите. Иначе казано - ще има два варианта PC Mania с диск и без диск. Вие ще избирате.

Ако не успеете да си намерите следващия брой на PC Mania със CD-ROM - ще можете да си купите диска отделно.

Вече и сами ще видите какво представляват най-новите игри. Освен това дискът ще съдържа: чийтове, ъпдейти, кодове и още много интересни неща.

Ако правите АНИМАЦИИ, ГРАФИКИ, МУЗИКА ИЛИ ПРОГРАМИ, донесете ги в редакцията. ТАЛАНТЪТ НЕ ТРЯБВА ДА ОСТАНЕ НЕЗАБЕЛЯЗАН Специално за вас БЕЗПЛАТНО ще отделим място на диска и хилядите читатели на PC Mania ще видят какво може да се прави в България. В тази област има какво да покажем на света.

Условията са:

- Да са правени на компютър.
- Да сте ги правили лично вие.
- Имаме възможност да поместим графики – до 1MB, музика, анимации и програми до 2MB. Архивирайте ги със zip или rar.

ИГРИ

Mortal Kombat IV 04
Commandos: Behind Enemy Lines 08
Panzer Commander 10
Dominion 12
Turok II: The Seeds of Evil 14
The Fifth Element 16
Descent Freespace: The Great War 18
Hexplore 20
Heroes of Might and Magic III 22
FIFA '98: World Cup 24
The House of the Dead 26

КЛАСАЦИИ

PC Mania Top 10 27

ХАРДУЕР

RIVA 128, 128ZH, TNT... 28

ПАРОЛИ

Пароли за Total Annihilation, Commandos... 30

Рекламата 31

Участваха

Борис Табов

Текстове:

Генко Велев,
Ник Мортимър,
Момчил Милев,
Моргън Кроу,
Никола Икономов,
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат:

Росен Вучев,
Пеню Дачев

Реклама:

Петър Табов,
Атанас Сербезов
тел. (02) 73 01 78,
44 91 38

Цветоотделяне и експонация:

Студио PC Mania

С техниката и съдействието на:

CHSL Holdings, USA

Координати

Телефон: (02) 73 01 78
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: Бул. Г. М. Димитров № 54, София

Стана ли ви вече мъчно за Джони Кейдж, лорд Рейдън, Лу Кенг, четириръкия бабаит Горо и останалите мускулести герои от поредицата Mortal kombat? Искате ли пак да хвърчи кръв и парчета месо? По-добре не се кахърете, защото излезе поредното продължение на популярната биткаджийска сага. Виртуози на бойните изкуства от цял свят, богове и нашественици от отвъдното се впускат в "Смъртоносна битка" за четвърти пореден път. Сега обаче те мерят мощта на своите юмруци и ритници не в две, а в три измерения. Този път легионите на мрака тръгват на кръстоносен поход не само срещу човечеството, но и срещу самите Върховни божества. Целта на нашествениците - да властват над всички светове във Вселената.

Производител:
Midway www.midway.com
Изисквания:
Pentium 133, 32Mb RAM, W95
Поддържа:
3d Video Cards

Действието на играта

Все пак не се различава много от неговите предшественици. Геймърът може да избира различни трудности и варианти на играта, в които противниците са повече, по-технични, по няколко на брой и т.н. Принципът на битките не е променен - обикновено се водят в два или три рунда, докато единият се озове бездиханен на земята. Накрая победителят има възможност да нанесе довършващ удар (fatality), който с всяка версия на Mortal kombat става все по-сложен за изпълнение, но затова пък е доста ефектно и кърваво зрелище. Всеки боец от старата генерация има по някаква нова довършваща техника в сравнение с предишните версии. Персонажите, които за първи път се явяват в четвъртата част на играта, имат напълно оригинален арсенал от садизми. Злият Върховен бог Шиннок пък може да използва всички удари и техники и всички бойци от играта.

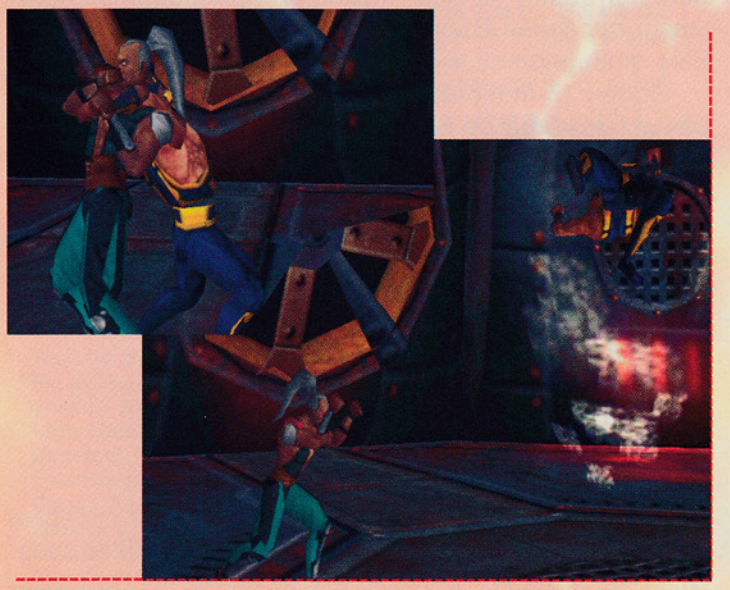
Качествено новото в Mortal kombat 4, разбира се, е триизмерната платформа и движенията на играчите встрани. Обикновено триизмерността си проличава най-добре, когато някой от против-

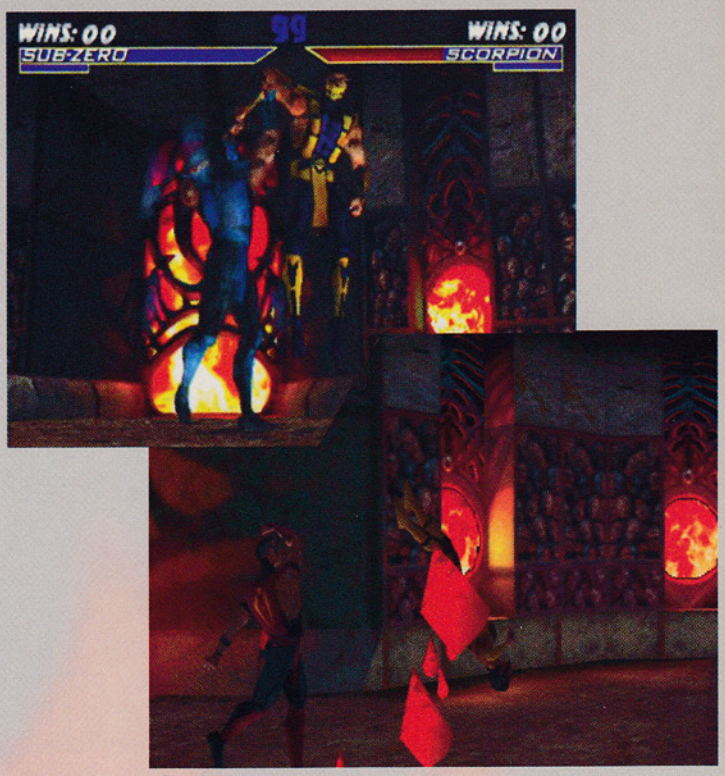
ниците се търкулне след страничен удар в главата. Все пак управлението не е толкова усложнено в сравнение с двуизмерния вариант. Въпреки че са обемни, бойците се местят в една линия и копчетата за движение наляво и надясно нямат отношение към ударите. Вероятно в следващата версия на Mortal kombat и тези клавиши ще бъдат използвани при нанасяне на по-ефектните удари с ръце и крака.

Както е съвсем нормално за игрите от този тип, сюжетът не е правен с много фантазия. За хиляден (ако не милионен) път се експлоатира изтърканата тема за борбата между доброто и злото. В нашия случай главнокомандващ на пъклените сили е

Шиннок - разжалваният Върховен бог

Преди хилядолетия, той опитва да завземе новосъздаденото земно измерение и по този начин да получи невиждана мощ. За зла участ там заварва лорд Рейдън - повелителят на гръмотевиците, който е командирован от Върховните богове да брани Земята и нейните смъртни обитатели. В разразилата се титанична битка почти цялата планета е унищожена. Все пак Рейдън успява да сразі злия бог и го заточва в отвъдното - там, където попадат душите на всички нежелани безсмъртни. Когато Шиннок се свестява, той попада в лапите на Луцифер - босът на огненото измерение. В продължение на хилядолетия съгрешилият Върховен бог е затворник на адския повелител. Постепенно падналият бог губи всякаква надежда да се спаси. В един хубав момент обаче се появява Куан Чи, мистериозен магьосник, който пътува между измеренията и световете, без да бъде засечен от боговете. С негова помощ Шиннок успява да избяга, обявява война на Луцифер и завладява отвъдното. Да командваш мъртви души и демони обаче се оказва твърде досадно занимание. За злия бог това е твърде малко. Той иска цялата власт на Върховните си събратя. Пък и трябва





да си разчисти сметките с Рейдън.

Изглежда вече е време е за нова "Смъртоносна битка"...

Така започва Mortal kombat 4. Земята вече почти е забравила нападението на Шао Хан (от предишната част на играта) и живее в мир под зоркия поглед на лорд Рейдън. В света на хората повелителят на гръмотевиците научава и вестта за атаката на Шиннок. С подъл дипломатически ход армията на мрака успява да проникне в измерението Едения, напада Върховните богове и успява да се разправи с почти всички безсмъртни. Рейдън е принуден за втори път да застане срещу своя стар познайник Шиннок, този път в доста по-неизгодна позиция. Гръмовержецът може да разчита единствено на помощта на своите смъртни приятели - земните майстори на бойни изкуства, както и на Фуджин, бог на вятъра, който е един от последните оцелели след инвазията на Шиннок.

Ако сте играли някоя от предишните серии, в Mortal kombat 4

ще срещнете доста познати муцуни

Основната роля отново се пада на лорд Рейдън. С него са и верните му последователи Соня Блейд, Лу Кенг, Джакс и ... Джони Кейдж. Да, грешка няма, Джони Кейд отново участва в екшъна, въпреки че в миналата игра (и във филма Mortal kombat 2: Anihilation) той беше ликвидиран. След като Шао Хан беше сразен, душата на щатския шампион по бойни изкуства отново се оказва свободна и се възвисява на небето. Там той научава и за нападението на Шиннок. Джони полу-

чава обещанието на Рейдън, че ако се включи в битката с разбунтувалия се Върховен бог, отново ще може да се върне в света на живите. За пореден път Кейдж се изправя рамо до рамо със своите приятели срещу силите на мрака.

Лу Кенг, безсмъртният шампион от предишния Mortal kombat пък отива в измерението Едения, за да спаси похитената принцеса Китана от лапите на магьосника Куан Чи. Мисията му обаче претърпява провал. След неспешната експедиция той се връща на Земята, за да потърси помощ от най-добрите майстори на Юмруците и ритниците, както и от своя наставник лорд Рейдън.

След края на войната с Шао Хан и пътуването си в извънземните измерения

Соня става агент

на земната Агенция за изследване на външните светове. Първата ѝ мисия е да помогне на Лу Кенг и загазилия бог Рейдън. Тя трябва да оцелее достатъчно дълго, за да предупреди своето правителство за новата заплаха, която е надвиснала над света. Соня е по петите и на един от новите персонажи - Джарек "Черния дракон". Той е последният оцелял от клана на Кано (спомняте си бабаита с метална маска на лицето от Mortal kombat 1, нали). Джарек се издирва за престъпления срещу човечеството. Обстоятелствата обаче ги поставят от една и съща страна на барикадата. Майор Джаксън Бригс - командосът с железните ръце, известен повече като Джакс пък тръгва да спасява Соня, когато тя не се връща от мисията си. Заварва я в разгара на битката със силите на Шиннок. Джакс решава също да се включи. Ако двамата се провалят, техният собствен свят също ще попадне в лапите на злия Върховен бог.

Нинджите

Скорпион, Съб Зироу и Рептайл пак са тук. Загиналият боец Скорпион минава на страната на Шиннок като в замяна се надява отново да получи душата си. Рептайл пък се укрива в измерението Едения след провала на Шао Хан в Mortal kombat 3. Когато започва нашествието на Шиннок, злият нинджа бързо се присъединява към силите на мрака. Със своя нрав на студенокръвен убиец Рептайл бързо печели доверието на Върховния бог-узурпатор. Кланът на "ледените" нинджи Съб Зироу пък е разпуснат. Появата на Куан Чи и Шиннок обаче принуждава боеца да изтупа от прахта стария фамилен костюм, който е носен приживе от неговия брат - оригиналния Съб Зироу от предишните части на Mortal kombat. Нинджата е и пазител на тайната, която евентуално би могла да спре Шиннок.

Новите лица

В Mortal kombat 4 са седем. Освен злия Върховен бог Шиннок, неговия главен помощник Куан Чи, спасилия се повелител на вятъра Фуджин и Джарек "Черния дракон", в играта се появяват още двама положителни герои и един отрицателен. Представителят на адските орди се казва Рейко и изглежда като кръстоска между Робин, нощна птица и нинджа. Той е генерал в легионите на мрака по време на битката с Върховните богове. В касапницата Рейко загива, но е възкресен, за да поведе войските на Шиннок срещу Земята и шепата нейни защитници. Другите двама герои са майсторът на бойни изкуства Кай (приятел на Лу Кенг) и Таня, дъщеря на посланика на Едения в новите пространствени измерения. Именно Таня неволно става причината Едения да бъде стъпкана от Шиннок. Тя приема в своя свят група бежанци през портал между измеренията. "Бежанците" обаче се оказват предрешени бойци на ада, техният предводител - самият прогонен Върховен бог, а порталът - врата към отвъдното...

Освен 15-те класически персонажи, с които играчът може да се включи в "Смъртоносната битка" има и трима скрити бойци - четириръкия Горо, с който неминуемо трябва да се срещнете в предпоследния мач, Нуб Сайбот и Мийт (Месо). С тях обаче може да се играе само при определени условия - едва след като играта е превъртяна със специфичен войн и само след като наберете дадена (тайна) комбинация от копчета.

Най-ефектното в Mortal kombat 4 обаче са

оръжията

Ако се натрупат накуп, те вероятно ще съберат очите на всеки колекционер на средновековни средства за убиване. На някои арени могат да се изпол-

зват и алтернативни методи за бой - хвърляне на огромни канари, крошета с черепите на загинали войни и т.н. Всеки боец има собствен арсенал, с който може да кълца врага си на парчета - ножове, саби, мечове, брадви, бумеранги, тояги с шипове, а дори и гигантски ледени висулки. Докато лорд Рейдън предпочита да използва боен чук, неговият враг номер едно Шиннок си пада по алебардите. Злият магьосник Куан Чи размазва опонентите си с гигантски боздуган. Фуджин - богът на вятъра - пък обстрелва своите душмани с арбалет... Често използването на оръжие обаче е поредно доказателство на максимата, че "който нож вади, от нож умира". След като инкасира няколко удара играчът може да се окаже без своя арсенал. След това оръжието може да се озове и в ръцете на неговия враг. И тогава става много лошо...

Моргън Кроу

Удари, оръжия..

LP - Low Punch HP - High Punch LK - Low Kick HK - High Kick
BL - Block F - Forward
D - Crouch B - Back

Goro

Fireball [F, B, HP]
Stomp [F, F, B, HK]
Lunge Kick [B, B, HK]
Swipe [F, F, HP]
Juggle Uppercut [D, D, HP]

Jarek

Weapon [F, F, HP] (Weird Blade)
Cannonball Roll [B, F, LK]
Ground Shaker [B, D, B, HK]
Projectile [D, B, LP]
Vertical Roll [F, D, F, HP]
Fatality #1 [F, B, F, F, LK]
Fatality #2 (outside sweep) [U, U, F, F, BL]
Fan Fatality [F, D, F, HK]
Spike Fatality [B, F, F, LP]

Jax

Weapon [D, F, HP] (Spiked Klub)
Energy Wave [F, F, D, LK]
Dash Punch [D, B, LP]
Backbreaker [BLK ^]
Fireball [D, F LP]
Multi-Slam [LP, RN+BLK+HK, HP+LP+LK, HP+BLK+LK, HP+LP+HK+LK]
Fatality #1 [(LK)3secF, F, D, F rel]
Fatality #2 [B, F, F, D, BL]
Fan Fatality [F, F, B, LK]
Spike Fatality [F, F, B, HP]

Johnny Cage

Weapon [F, D, F, LK] (Weird Blade 2)
Shadow Kick [B, F, LK]
High Fireball [D, F, HP]
Uppercut [B, D, B, HP]
Low Fireball [D, B, LP]
Crotch Punch [BLK+LP]
Fatality #1 [F, B, D, D, HK]
Fatality #2 [D, D, F, D, BLK]
Fan Fatality [D, D, F, F, HK]
Spike Fatality[B, F, F, LK]

Kai

Weapon [D, B, LP] (Kali Dagger)
Fallin Fireball[B, B, HP]
Rising Fireball [F, F, LP]
Turbo Air Fist [D, F, HP]
Super RoundHouse[D, F, LK]
Handstand [BLK+LK](LP)spin)
LK/HK(kicks) BL(standup)
Fatality #1 [U, F, U, B, HK]
Fatality #2 (outside sweep) [U, U, U, D, BL]
Fan Fatality [F, F, D, BLK]
Spike Fatality [B, F, D, HK]

Liu Kang

Weapon [B, F, LK] (Flamberge Sword)
Fireball [F, F, HP]
Low Fireball [F, F, LP]
Flying Kick [F, F, HK]
Bicycle Kick [(LK) + 3 secs release]
Fatality #1(Sweep)[Fx3, D, HK+LK+BLK]
Fatality #2 [F, D, D, U, HP]
Fan Fatality [F, F, B, LP]
Spike Fatality [F, F, B, HK]

Noob Saibot

Weapon [F, F, HK] (Scythe)
Fireball [D, F, LP]
Spike Fatality [F, D, F, HK]

Quan Chi

Weapon [D, B, HK] (Mace)
Air Throw [BLK]
Tele-Stomp [F, D, LK]
Skull Fireball [F, F, LP]
Dash Kick [F, F, HK]
Weapon Steal [F, B, HP]
Fatality #1 [(LK)5sec F, D, F, rel]
Fatality # 2(outside sweep)[U, U, D, D, LP]
Fan Fatality [F, F, D HP]
Spike Fatality [F, F, B, LK]

Raiden

Weapon [F, B, HP] (Wooden Mallet)
Torpedo [F, F, LK]
Teleport [D, U]
Electric Spark [D, B, LP]
Fatality #1 [BL(F, B, U, U, HK)]
Fatality #2 [D, U, U, U, HP]
Fan Fatality [D, F, B, BLK]
Spike Fatality [F, F, D, LP]

Reiko

Weapon [D, B, HP] (Spiked Klub)
Teleport/Slam [D, U]~~[BLK (when close, to slam)]
Spin Behind [B, F, LK]
Flip Kick [B, D, F, HK]
Ninja Stars [D, F LP]
Fatality #1[F, D, F, LP+BLK+HK+LK]
Fatality #2 (outside sweep)[B, B, D, D, HK]
Fan Fatality [D, D, B, LP]
Spike Fatality[F, F, D, LK]

Reptile

Weapon [B, B, LK] (Battle Axe)
Acid Bubbles [D, F, HP]
Dashing Punch [B, F, LP]
Invisibility [BLK+HK]
Super Krawl [B, F, LK]
Fatality #1[(HP+HK+LP+LK) U]
Fatality #2(outside sweep)[U, D, D, D, HP]
Fan Fatality [D, F, F, LP]
Spike Fatality [D, D, F, HK]

Scorpion

Weapon [F, F, HK] (Broad Sword)
Spear [B, B, LP]
Teleport Punch [D, B, HP]
Air Throw [BLK]
Flame Breath [D, F, LP]
Fatality #1 (sweep) [B, F, F, B, BL]
Fatality #2 [B, F, D, U, HP]
Fan Fatality [F, F, D, D, LK]
Spike Fatality [B, F, F, LK]

Shinnok

Weapon [B, F, LP] (Nagimaki or Bladed Staff)
Fatality #1 [D, B, F, D, RN]
Fatality #2 [D, U, U, D, BL]
Fan Fatality [D, D, F, HK]
Spike Fatality [D, F, B, HP]

Impersonation Moves:

Jarek [B, B, B, LK]
Kai [F, F, F, LK]
Sub [D, B, LP]
Liu [B, B, F, HK]
Fujin [F, F, B HK]
Scorp [F, B, LP]
Sonya [F, D, F, HP]
Raiden [D, F, F, HP]
Quan [F, B, F, LK]
Tanya [B, F, D, BLK]
Reptile [B, B, F, BLK]
Reiko [B, B, B, BLK]
Cage [D, D, HP]
Jax [F, D, F, HK]

Sonya

Weapon [F, F, LK] (Blade Wheel)
Fireball [D, F, LP]
Leg Grab [D+LP+BLK]
Sq-Wave Punch [F, B, HP]
Vert. Bike Kick [B, B, D, HK]
Air Throw [BLK]
Front Flip Kick [B, D, F, LK]
Fatality #1 (sweep) [D, D, D, U, RN]
Fatality #2 (outside sweep) [U, D, D, U, HK]
Fan Fatality [D, D, B, B, HK]
Spike Fatality [F, D, F, HP]

Sub-Zero

Weapon [D, F, HK] (Ice Wand) freeze with it [B+LP]
Ice Blast [D, F, LP]
Ice Clone [D, B, LP]
Slide [LP+BLK+LK]
Fatality #1 [F, B, F, D, HP+BL+RN]
Fatality #2 (outside sweep) [B, B, D, B+HP]
Fan Fatality [D, U, U, U, HK]
Spike Fatality [D, D, D, LK]

Tanya

Weapon [F, F, HK] (Boomerang)
Fireball [D, F, HP]
In Air Fireball [D, B, LP]
Splits Kick [F, D, B, LK]
Corkscrew Kick [F, F, LK]
Fatality #1 [D, D, U, D, HP+BLK]
Fatality #2 [D, F, D, F, HK]
Fan Fatality [B, F, D, HP]
Spike Fatality [F, F, F, LP]

Производител:
PIRO STUDIOS
Разпространител:
EIDOS INTERACTIVE
Изисквания:
Pentium 120, Win 95, 1 MB Video Card

Кой твърдеше, че само американските компании могат да правят хитови игри? Да видим какво е направила малката и никому неизвестна *испанска* компания Piro Studios! Стратегията в реално време *Commandos: Behind enemy lines* има всички шансове да се превърне в любимо занимание на много геймъри. Това, че играта е с големи възможности, се потвърждава и от факта, че с разпространението и се е заела компанията EIDOS! Всеизвестно е, че където е замесена Eidos, мирише на пари - и то на много и на дебели пачки от зелени пари с портрета на Вашингтон върху тях! Все пак, има и два потенциални проблема - първо, играта е МНОГО ТРУДНА! И второ - второто ще ви го кажа към края на статията! А за какво всъщност става въпрос в самата игра? Прочетох какви ли не сравнения - била като Jagged Alliance, като UFO 3 и какво ли не още... А в сайта на Eidos са я определили съвсем точно:

Мръсната "половин дузина"!

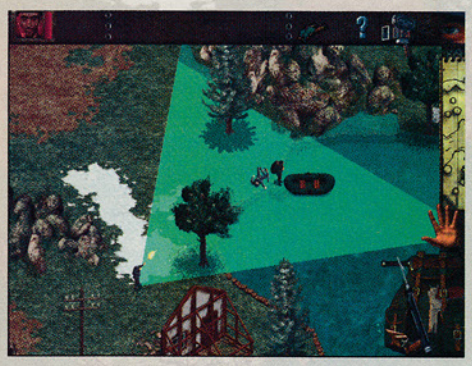
Припомнете си филма (малко е старичък наистина) и ето ви и играта! Вашата "половин дузина" - екип от шест души командоси трябва да изпълни 24 най-разнообразни мисии в тила на германците по време на Втората световна война (и трябва да оцелее, разбира се). Екшънът е в реално време, но това не е Command & Conquer, нито Quake. Войниците, с които разполагате, не са безименни фигурки, но не са и супергерои тип Duke Nukem. Те са... ами почти обикновени войници, само с малко повече и по-специализирани познания и умения. Всеки от тях си има име, прякор, подробна биографична справка във военното досие и най-важното - военна специалност! В екипа ви са включени зелена барета, шофьор (и механик-водач), снайперист, подводничар (diver), инфилтратор (spy) и бомбаджия (сапьор). Всеки от тях притежава по няколко умения (и съответната екипировка), като техните възможности могат да се разделят (приблизително) на общи (например всеки може да стреля с пистолет), допълнителни - владеят се от поне двама членове на екипа (като използване на аптечка) и уникални! Не е трудно да се досетите какви са уникалните им умения - инфилтраторът е единственият, който може да използва с успех вражески униформи, подводничарят работи добре с акваланг и т.н.

Производителите са се опитали да направят играта максимално близка до действителността -

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

Всички сте гледали подобни филми и сте наясно в каква обстановка действат командосите - те са в неизгодно числово съотношение (често 1:10 и по-лошо), не разполагат с тежко въоръжение (не можеш да метнеш на гръб картечница и да пропълзиш под носа на часовия) - тяхната сила е в изненадата и в бързината.

Е, и в учтивостта - ако се помолите по подходящ начин има голям шанс екипажът на някой германски танк да ви отстъпи временно машината! "Bitte, Herr Fritz, само за малко... Thank you... Бихте ли ми подържали за малко пистолета, докато гръмна два пъти с оръдието... Good boy!"



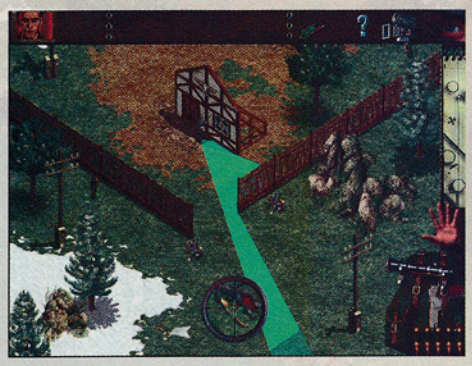
Използване на специалните умения...

Това е единствената възможност за изпълнението на мисиите - за да го постигнете ще трябва да усвоите до съвършенство управлението на всеки боец! Всъщност първото запознанство със списъка на клавишите за управление действа обезкуражително - като че ли само една клавиатура е недостатъчна, а и май ще ви трябва Октоподка Тотка (от един анимационен филм) да ви помага! Все пак производителят е включил и Tutorial, както и подробна (но не "on-line") help, така че не се правете на Рамбо, а се захващайте сериозно с подготвителните мисии. Вероятно ще ви отнеме доста време, но пък как беше там онзи девиз "трудно в ученето, лесно в боя" (или нещо подобно)...

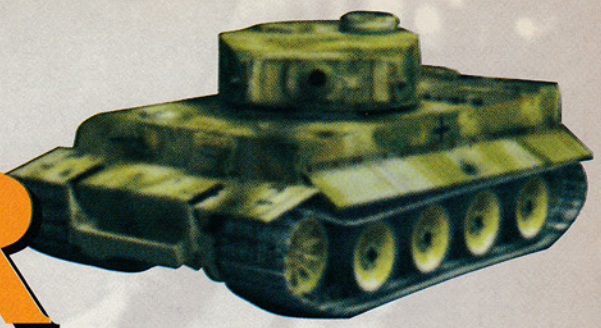
След като започнете сериозно да играете ще усетите, че всъщност 90 % от забавлението идва именно от огромната свобода на действие, която получавате и от наистина нетрадиционните способи за водене на военни действия! А и производителите са се постарали в подробностите - бойците ви могат да пълзят, да коленичат, да бягат и да се катерят, да плуват, могат да използват пленена вражеска техника и униформи, могат да се промъкнат и безшумно да убият с нож часовия, а след това... да скрият трупа в някой празен бензинов варел! И още една подробност - представете си движението на един часови и как се той ослушва и оглежда терена пред себе си... Ако някой некадърен командос се покаже в полезрението му, веднага ще стане мишена за упражнения; ако обаче вашият човек успее да остане на границата на зрителното му поле и при това е достатъчно умен да залегне, вече има голям шанс да се отърве незабелязан... И тогава остава само хладнокръвно да изчака часовият да се обърне с гръб, за да притича и да го ръчне джентълменски с ножа си! Ето до такива чак подробности са стигнали производителите в целта си да направят играта максимално близка до реалността. Все пак не знам как ще прецените вие, но на мен ми се струва, че ако успеете да усвоите добре многобройните тънкости, доста ще се позабавлявате!

Малко критика

И на края ето и вторият недостатък на иначе много добрата игра - разполагате с 24 мисии - на пръв поглед предостатъчно. Но когато се научите да използвате максимално възможностите на вашите командоси, ще усетите, че 24 мисии не са чак толкова много! Едва ли изпълнението на една задача ще ви отнеме повече от половин час реално игрово време - а това означава, че навярно ще загубите повече часове за обучение, отколкото за истинска игра!



Но пък ще остане да се надяваме, че в Piro Studios вече се трудят и спешно ще пуснат някой и друг диск с допълнителни мисии - поне материал и действителни исторически събития със сигурност няма да им липсват!



PANZER COMMADER

Съвсем наскоро едно списание за игри обяви новия танков симулатор на Microprose за най-добър симулатор на всички времена! Ей, почакайте малко! Как беше онази поговорка "...голяма дума не казвай!" Най-вероятно тези момчета просто не са успели да се запознаят с Panzer Commander – последното произведение на SSI... И много са загубили!

Първоначалното впечатление от играта може да се определи само с три думи – историческа точност и перфекционизъм! Тази игра всъщност е един нов Panzer General (спомняте си този хит отпреди 3 години, нали), но вече гледан от купола на командирския ви танк!

В началото

Още преди да сте започнали самата игра ще ви се прииска да отделите поне един час, за да разгледате богатата и перфектно изпипана до най-малки детайли справочна картинна библиотека – ще можете с удоволствие да разгледате многобройните германски, съветски, американски и английски бронирани машини – а те са повече от сто! Можете да ги въртите наляво и надясно или дори да ги обръщате с главата надолу (извинете, исках да кажа с веригите нагоре), можете да прилагате различни защитни окраски – за гора, за пустиня или за през зимата и, разбира се, можете да се запознаете с подробните им технически данни. Впрочем, аз имах някои смътни спомени от мисиите на Panzer General – например в битката за Франция си спомням колко труд трябваше да хвърля, за да унищожа един-единствен танков unit – английския Matilda II, но едва сега разбрах защо е било така – след като проверих каква е дебелината на бронята на този тип танк. Всъщност добре е, че поне оръдието му е сравнително слабо – иначе никога нямаше да успея да превзема Париж преди няколко години...

Когато решите да преминете по същество, ще трябва да огледате добре клавишите за управлението на играта – можете и да ги променяте, но във всички случаи ще трябва добре да ги научите – а те са около тридесет!

За начинаещите е добре, че играта има и вградени cheats – може да се играе с включена неуязвимост, безкрайни муниции и гориво и т.н.; добре ще е да огледате и графичните опции – поддържат се (при това много добре) всички основни видове 3D карти, а можете да правите и допълнителни настройки в зависимост от наличните "конски сили" (на компютъра, не на танка). При всички положения на P200 и посредствена 3D видеокарта играта върви превъзходно – с включени всички графични екстри не показва и най-малкото забавяне или насичане на движението.

Екипажите да заемат местата си в машините

Приятните изненади продължават и по-нататък – оказва се, че можете да играете по ТРИ кампании от германска и от съветска страна или можете да се пробвате в отделни сценарии като германец, руснак, американец или англичанин. За всяка от страните са предвидени по НЯКОЛКО ДЕСЕТКИ сценария, а ако това ви е малко, можете да си направите и собствени сценарии с добавения към CD-то editor.

И така, аз си избрах една германска кампания (основана на действителния боен път на съответната военна единица) и... нова изненада! Оказва се, че съм

SSI

Производител: **SSI**
Минимални изисквания:
Pentium 90, 16 MB RAM
Поддържа:
3D Video card, LAN/modem multiplayer

командир не само на своя танк, но и на цял танков взвод от три бойни машини, при това екипажът на всяка машина е силно индивидуализиран – всеки танкист си има ниво на experience, показан със звездички (съвсем като в Panzer General). Всъщност аз бях единственият абсолютен новобранец – всички други си имаха по една-две звездички... Кой знае какво са си приказвали помежду си – пак ни изпратиха новобранец командир, ще видим доста зор докато се понаучи на нещо... И излязоха съвсем прави – уж бях понаучил клавишите за управлението, но още в първата мисия се оплетох като пате в кълчища! Добре, че се сетих да натисна клавиша "E", даващ пълна свобода на действие на останалите танкове от взвода – момчетата оправдаха звездичките си и успяха сами да завършат успешно мисията. Практическият извод, който си направих – не се хвърляйте още в началото в кампанията, а непременно започнете с първите два учебни сценария! Ще ви трябва доста време докато свикнете умело да превключвате между различните членове на екипажа (и при това ще се наложи да се научите да разбирате по показанията на многобройните уреди какво правят в момента останалите).

Action, action...

Тук можем пак да използваме трите думи от уводната част на играта – историческа точност и перфекционизъм! Навярно всички сте гледали филми за Втората световна война – как танковете устремно щурмуват противника и непрекъснато стрелят? Това естествено е пълна глупост! Възможно е едва при съвременните танкове, които разполагат с така наречените "жироскопни стабилизатори" на оръдието (ако не ме лъжат далечните спомени от казармата). Такива хитрости по време на войната не е имало и на практика един танк е трябвало да спре, за да се може да се прицели, преди да стреля – дори и най-бавното движение води до няколко сантиметра колебание на цевта на оръдието – а това означава, че снарядът ви ще мине поне на петдесет метра от противника (който обаче едва ли ще пропусне да ви забие един бронебоен в купола). За капак на всичко по това време е нямало и балистични компютри, така че забравете командата "lock target" – ще трябва ръчно да се прицелвате, да разчиствате пехотата с картечницата и да не пропускате и да се придвижвате – един неподвижен танк става доста лесна плячка!

Като заключение – повече от трудна игра, която обаче е неповторима комбинация от симулатор и wargame, с прекрасна графика и перфектни детайли!

DOMINION
STORM OVER GIFT 3

Странни неща стават на този свят! Вече втора година геймърите очакват с нетърпение да се появи Daikatana на компанията ION STORM, но вместо това получиха друг предваканционен подарък - стратегията в реално време Dominion: Storm over Gift 3! Междувременно се появи информация, че съдружниците в Ion Storm сега се съдят един друг... Е, когато няма риба, и ракът е риба - така че нека хвърлим един бърз поглед на това, с което разполагаме!

И така, някъде и някога в една далечна галактика... Радиолокационните системи са засекли странно съобщение, излъчвано от източник, намиращ се на орбита около третата планета на системата Gift. Най-мощните компютри работят почти две седмици без прекъсване, докато успеят да го преведат на разбираем език. Но се оказва, че е имало защо! Съгласно разшифрованото съдържание на съобщението някъде на повърхността на планетата Gift 3 е скрита останка от много древна цивилизация - артефактът *Messiah*. Подробности от разшифровката дават основание да се смята, че този артефакт ще направи възможно създаването на принципно нов и практически

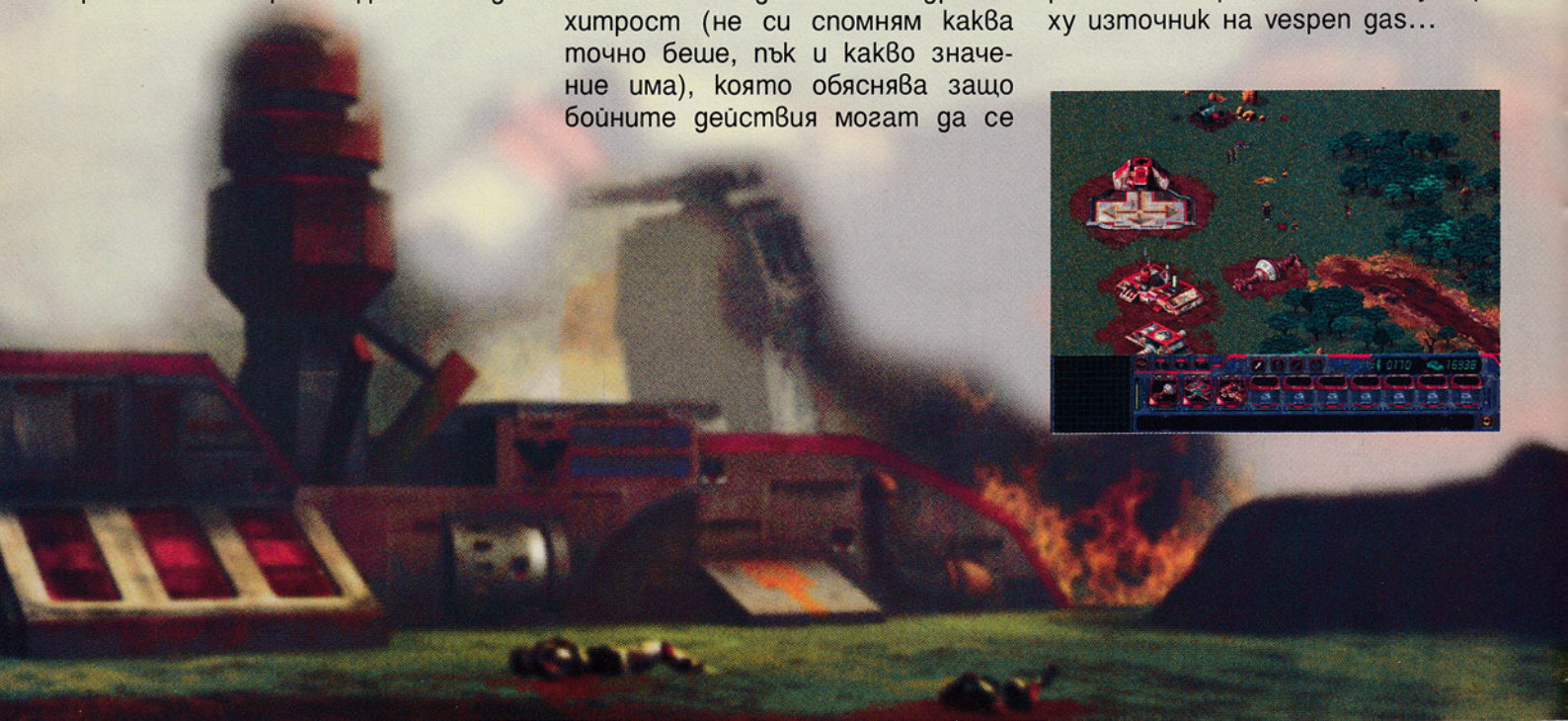
неизчерпаем източник на енергия

За съжаление не само вашата цивилизация е успяла да дешифрира сигнала - общо четири раси са готови да спорят с всички достъпни средства за правото да притежават древната останка! И ето как планетата Gift 3 е плътно обградена от бойните армади на хората (Humans), на Даркените (Darken), на разумните насекомоиди (Scorp) и на Мерките (Merc). Тук на помощ на John Romero идва някаква дребна хитрост (не си спомням каква точно беше, пък и какво значение има), която обяснява защо бойните действия могат да се

Производител:
ION STORM
Разпространител:
EIDOS INTERACTIVE
Изисквания:
Pentium 166, 2 MB Video, 200 MB disk space

водят само на повърхността на планетата и при това всеки противник може да изпрати една съвсем минимална група от бойци, инженери и строители като начало... Хей, това ми е много познато! Играли ли сте Deadlock наскоро?

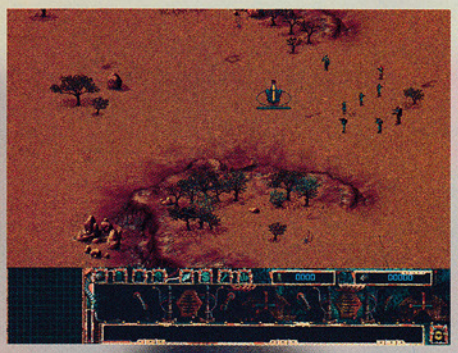
Избирате си с коя раса да играете и започвате кампанията си по завладяването на планетата Gift 3. Например хората... Първата ви задача е да се преборите с адски досадния интерфейс! Всъщност всичко е много подробно и действително удобно... но страшно еднообразно и зле изглеждащо! Докато не прочетете надписа за всяка иконка не можете да разберете какво точно е изобразено на нея... Както и да е, построяваме building plant... построяваме power plant... построяваме refinery върху източник на vespen gas...



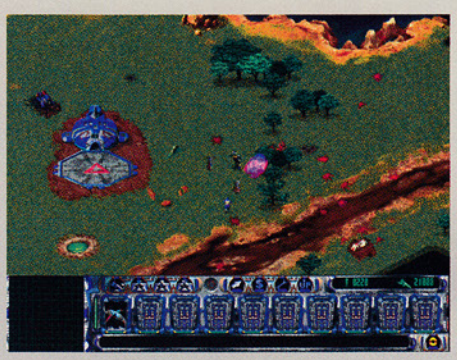
O-o-ops! Това не беше от тази игра!

Поправка, построяваме refinery върху energy well... това вече си е съвсем друго! Забелязвате колко е огромна разликата, нали! А сега построяваме colony - това ни дава възможност да строим нови units! Но какво става? Новите здания не работят? Няма енергия? Аха! Трябвало да построим и мрежа от енергопренасящи umbilicals... *Хей, ти там! Престани да се хилиш!* Това било Starcraft? В Starcraft трябваше да строите мрежа от pylons, а това тук са umbilicals! Разлика от тука до небето! И това е расата на хората, а я да видим как е при Скорпите? Те са толкова различни! И интерфейсът е съвсем различен! Сега вече е мръсночервен на цвят (но пак нищо не се вижда)! Та значи започваме - бързо-бързо строим building plant, после power plant, colony и refinery върху някой energy well... Това хората са голяма работа! *Ти там! Какво пак искаш! Какво?* Това не са хората? Вярно! Това беше расата на разумните насекомоиди Скорпите! Какво значение има?

Стройте там и се стреляйте!

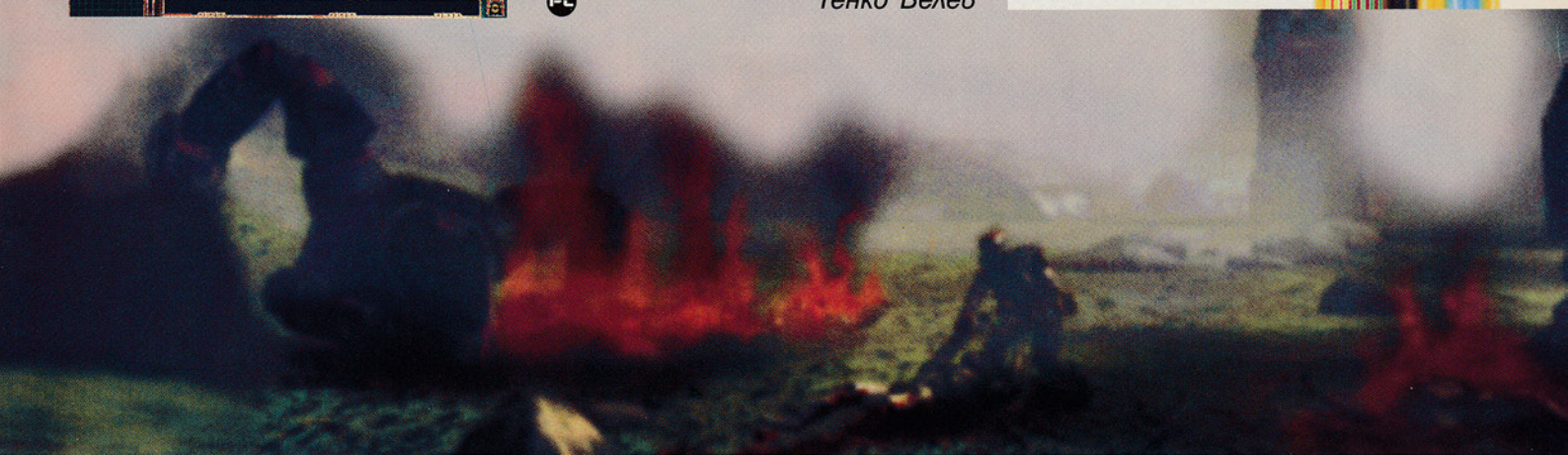


Хайде сега капризи! А на този графиката не му харесвала...



Надявам се, че схванахте картинката! Все пак има и две-три любопитни нови неща - например войниците ви могат да стрелят коленичили или дори да пълзят, можете и да ги въртите в различни посоки; а за да си защитавате базата ще можете (и ще трябва) да създавате energy walls... Но дали това ще е достатъчен стимул, за да ви накара да не обръщате внимание на постната графика, на мърлявия интерфейс и на чувството, че това вече сте го играли много пъти? Наистина, управлявания от компютъра противник е доста добър дори на най-ниската степен на трудност и представлява сериозно предизвикателство пред амбициозните играчи? Лично аз не знам... Може би играта все пак има шансове да се наложи... Особено след като е "подкрепена" с авторитета на John Romero? Не ни остава нищо друго, освен да изчакаме месец-два и да видим каква ще бъде "присъдата" на геймърите! Може би вие също ще ни изпратите вашите мнения?

Генко Велев



Turok 2

Производител:
ACCLAIM
Изисквания:
Все още неизвестни, но минимум Pentium 166 с 32 MB RAM и 3D-ускорител

Един от фаворитите на тазгодишното шоу E3 в Атланта и играта, около която се вдигна много шум, безспорно бе Turok 2: Seeds of Evil. Това се дължи не на последно място на факта, че първата част пожъна завидни успехи на PC-попрището, след като вече бе станала суперхит за Nintendo 64. Turok: Dinosaur Hunter беше и първият 3D-екшън, направен специално за 3D-ускорители, но успехът на играта, както сигурно сте прочели в първия брой на PC Mania, не се дължеше само на фантастичната графика, а също така на много изпипания начин на игра (gameplay) и солидния арсенал, с който разполагаше безстрашният индианец.

Явно комерсиалният успех на първата част е поблазнил специалистите от Acclaim да запретнат ръкави само два-три месеца след излизането на Turok и да започнат работа по продължението с името Seeds of Evil (Семената на злото). Не трябва обаче да смятаме, че успехът на тази игра е сигурен, тъй като в близките месеци се очаква излизането на потенциални хитове в жанра на 3D-игрите като Daikatana, Halflife, Redneck Rampage II, SiN и, разбира се, Duke Nukem 4. Точно поради този факт създателите на Turok 2:Seeds of Evil са заплануували много новости спрямо първата част, които трябва да помогнат на тяхното отроче да се добере до челните места в класациите. За въпросните новости обаче ще прочетете по-долу, а сега традиционно ще започнем с

Историята

След като побеждава лошия Campaigner в края на първата част, Турок се опитва да унищожи хроноскиптъра, като го хвърля в един вулкан. Тази негова постъпка обаче неподозирано събужда един още по-смъртоносен враг - The Primagen - който лежи затворен в космически кораб, заровен в центъра на Изгубения свят. Турок трябва да осуети опита на Primagen да се спаси от затвора си и да раздели Отвъдния свят от Земята.

Засега успяхме да научим само толкова за историята, но тя и без това не се отличава с особена оригиналност, нещо напълно нормално при 3D-екшъните. Затова можем преспокойно да обърнем по-голямо внимание на реализма в Seeds of Evil. Както се досещате и втората част на играта ще върви само с

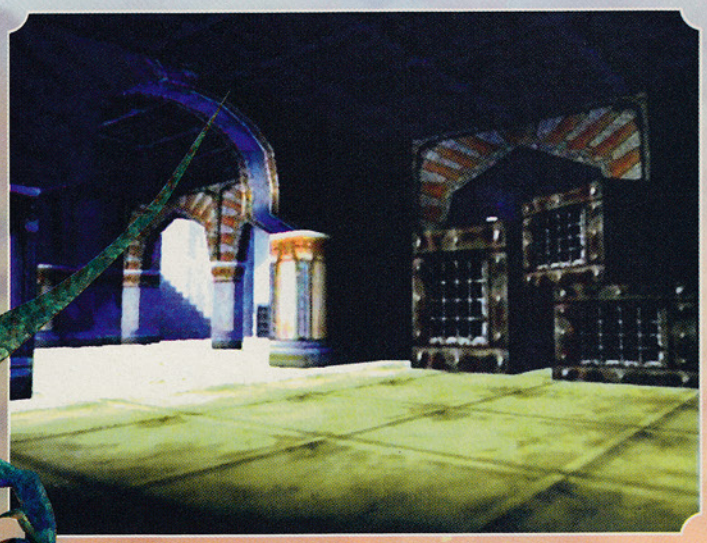
3D-ускорител, като Voodoo отново е най-често употребяваното име в това отношение. Възможностите на 3Dfx ще допринесат всяко ниво да притежава индивидуален облик и архитектура. Противниците ви сега ще изглеждат много по-реалистични с пулсиращи мускули и кожа, на която се виждат всички пори. Много прецизна детекция на съприкосновението ще ви позволи да се прицелвате точно в определени части от противниковото тяло. Когато някоя от гадините бива улучена от вашите оръжия, тя ще се разлетява съвсем "истински". Усъвършенстваното осветление в реално време ще използва до 10 динамични светлини за суперреалистична атмосфера и ще позволява ефекти като мъждукащи огньове и проблясваща вода. По първите картинки, предоставени ни от производителя, можем да заключим, че това не са само празни обещания, а реален факт. От друга страна, засега е известно много малко за противниците - на една картинка бяха показани два кисели велосираптора, но с това се изчерпва цялата информация. Най-сетне стигнахме до най-важното...

Убийственият Gameplay

Ако всичко, което Acclaim обещават за Turok 2, се окаже вярно, любителите на екшъните трябва да се подготвят за едно изключително вълнуващо преживяване. И така, както и в първата част, играта е разделена на 7 гигантски нива, които ще включват Пристанището на Agua (The Port of Adia), Подземната Бездна (The Underground Abyss) и др. До 4 играчи ще могат да премерят сили в един от трите deathmatch-варианта. Този път ви очакват 30 противници, всичките с уникален изкуствен интелект, силни и слаби места, което ще ви принуди да си изработите индивидуална стратегия за всеки и да я прилагате светкавично в битките. Авторите обещават да създадат едни от най-необикновените босове, които някога сме виждали в компютърна игра, между които ще бъдат Царицата Богомолка и The Primagen. Разбира се, срещу такива опасни опоненти ще са ви нужни освен смелост и доста мощни оръжия: в Seeds of Evil те ще бъдат 24 (!), между които - War Blade, Scorpion Missile, Firestorm Cannon, Storm Bow и още много други. Интересна опция е, че ще трябва да избирате въоръжението си съобразно противниците, тъй като не всяко оръжие е универсално. За капак на всичко ще можете да се качите на гърба на гигантски динозавър, екипиран със свои собствени оръжия и да мачкате нещастниците отдолу.

Не знам за вас, но аз съм силно заинтригуван и вече броя дните до края на октомври, когато се очаква да излезе Seeds of Evil. По всичко изглежда, че през студените месеци ни очаква ''горяща'' канонада от суперхитове и Turok 2 със сигурност ще е един от тях.

Никола Икономов



MULTI PASS

Производител:
KALISTO ENTERTAINMENT
Разпространител:
GAUMONT MULTIMEDIA
Изисквания:
Pentium 90, Win 95, 32 MB RAM

THE FIFTH ELEMENT

The Game

Виртуална заплаха грози първенството на Tomb raider в геймърския жанр third person view (гледна точка на страничен наблюдател). Дигиталната супержена Лара Крофт, която събираше очите на геймърите със своите пищни форми, вече има своя съперница. Тя е малко по-кльощава, с не чак толкова голям бюст, но не отстъпва по чар на героинята от Tomb raider. Новата звезда се казва Лилу, едно от главните действащи лица във филма "Петият елемент" и задаващата се на хоризонта едноименна компютърна игра на френските фирми Kalisto enterteinment и Gaumont multimedia.

Голата истина

Производителите на играта са се опитали да пресъздадат детайлно (и доста успешно) външността и движенията на сексапилната акриса Мила Йовович, която изпълнява ролята на Лилу. Програмистите са се постарали героинята да е доста оскъдно облечена, както е във филма. Когато ходи пък, тя съблазнително и доста предизвикателно поклаща задните си части.

В играта участва и другият главен герой от "Петият елемент" – Брус Уилис, който изпълнява ролята на бившия командос и настоящ таксиджия Кобен Далас. Облечен в кичозен оранжев потник, той раздава нескопосани ритници наляво-надясно и засипва с куршуми всичко, което се движи. Хората от Kalisto и Gaumont са положили усилия виртуалният Кобен максимално добре да имитира поведението на Брус Уилис при ходене, бягане, пълзене, скокове и т.н.

Геймърския вариант на "Петия елемент" трябва да излезе през есента и по всичко личи, че ще пожъне успеха на своя широкоекранен предшественик. Засега в

обръщение е само 35 MB демоверсия, която обаче е предостатъчна, за да се гмурнем във

футуристичните видения на Люк Бесон

Играта доста стрикно следва действието на филма. Веднъж на всеки пет хилядолетия светът се нуждае от герой. През 23-ти век в Ню Йорк обаче това изглежда не е никак лесно... Един път на 5000 години в космоса се отваря портал между измеренията. В нашата вселена се опитва да проникне същество, което не е създадено от въздух, земя, вода или огън, а от антиматерия, от антиживот. То е въплъщение на абсолютното зло и търпеливо чака да унищожи нашето измерение. Ключът към победата над абсолютното зло е култът към петте елемента. Силите на въздуха, земята, водата, огъня и чаровната извънземна Лилу (която всъщност е петият елемент) трябва да се обединят, за да унищожат нашественика от съседното измерение.

Абсолютното зло обаче има

съюзници и в нашия свят – безскрупулния бизнесмен Зорг и грозните Мангалори, чиято цивилизация е съкрушена от бойците на земните въоръжени сили. Зорг се опитва да открадне първите четири елемента, изпраща бойците на Мангалорите да унищожат космическия кораб на Лилу и отвлича свещеника Корнелиус, който единствен знае тайната на абсолютното зло и начина то да бъде спряно. Звездолетът на чаровната другоземка е взривен. Земните военни обаче откриват сред отломките част от нейната плът и успяват да я възстановят чрез генно инженерство.

Оттук започва и

първата мисия

Оттеглилият се войник от Специалните части на Федералната армия Кобен Далас предпочита да кара своето такси и търси само тишина и покой. Против своята воля той отново е въвлечен във военна операция – мисия, която може да спаси света. Първата цел на рейнджъра в оставка е да активира повторното материализиране на Лилу в нуклеолабораторията. За да го направи, той трябва да изключва защитни прегради, да прескача лазерни бариери и да се пребори с охраната. След като успешно връща красивата инопланетянка

в света на живите, той спонтанно се превръща в нещо като неин пазител. Оттук нататък двамата са заедно в продължение на 16 мисии – в гигантския метрополис на 23-ти век Ню Йорк, летището за космически кораби, междупланетната опера или пък в египетския храм, където трябва да се проведе ритуалът с петте елемента. Лилу и Кобен ще се сблъскат с 23 вида противници с различни бойни умения и интелигентност. Производителите на играта обещават, че в пълната версия между отделните нива ще има откъси от оригиналния филм.

Tomb Raider на квадрат

Най-оригиналното нововъведение в "Петият елемент" е, че трябва да се играе с двама персонажи – и с Лилу, и с Кобен. Мисиите се състоят от две части за всеки един от играчите. За да преминете успешно нивото трябва да го преминете както с тежковъоръжения таксиджия, така и с неговата извънземна спътничка. Това обаче няма да е никак лесно. Всеко от героите има различни силни и слаби страни. Кобен е специалист по всякакви оръжия – пистолети, автомати, енергийни пушки, огнемети, замразители, ракетохвърлачки. За сметка на това обаче той е доста тромав и не може да скача надалече. А на някои места в играта ловкостта ще е единственият начин да се преодолее дадено препятствие.

Лилу пък е експерт по бойните изкуства и е перфектна в близък бой. Тя може да нанася серии от удари с ръце и крака, да подсича своите противници или пък да ги рита в главата със скок. Макар и крехка на вид, героинята може да разбие с крошетата си и главата на някой робот. Това, което не ѝ се отдава обаче, е боят на далечна дистанция. Тя не може да използва арсенала на своите врагове, освен ръчните гранати. За сметка на това Лилу е изключително пъргава, може да отбягва нападенията със салто или с флик-флаг и да достига със скок места, недостъпни за Кобен.

Самите мисии няма да бъдат точно от типа "избий всичко живо и намери изхода". За да премине нивата, геймърът ще трябва не само да ликвидира ордите от войници на Зорг, извънземни и киборги, но и да търси скрити магнитни карти, да включва секретни инсталации, да открива тайни проходи или да избира оптималния маршрут за придвижването си.

Момчил Милев

MANGALORE
Извънземна раса войни - силни, но доста глупави

ZORG
Безскруполен бизнесмен, специализиран в трафик на оръжие

DESCENT FREESPACE THE GREAT WAR

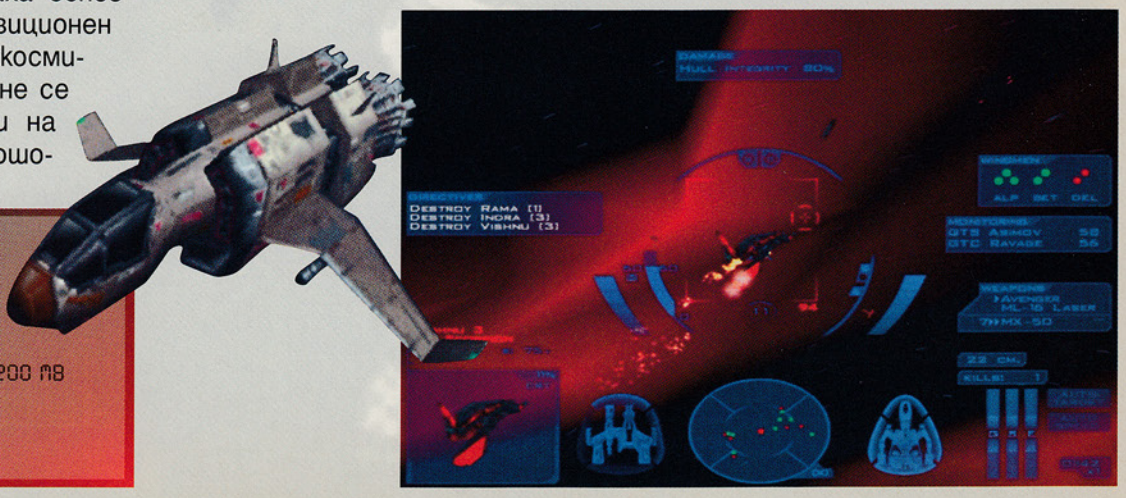
Сигурно си спомняте, че компанията Volition бе производителят и на оригиналния Descent? Тези от вас, които са го смятали за страхотна игра и сега едва ли ще бъдат разочаровани. Все пак, ако държите да играете точно на Descent 3, ще трябва да опитате Forsaken (на Acclaim), защото новото произведение на Volition прилича най-вече на игра от поредицата Wing Commander!

Историята...

Както пише в дебелите книги, историята е такава, каквато си я направиш... А хората доста бяха пооплели конците! Разбира се, в началото всичко изглеждаше наред - междузвездните полети бяха реалност, имаше вече и няколко планети с колонии на тях (известни като Galactic Terran Aliance)... Но пък Земята бе с почти изчерпани енергийни и суровинни запаси! Тогава стана срещата с човекоподобните Vasudans и... познайте какво! Те също бяха в отчаяна нужда от ресурси. Така започна "14-годишната война". За щастие и двете воюващи страни бяха на приблизително еднакво технологично ниво, така че военните действия имаха основно отбранителен и позиционен характер - докато в космическото пространство не се появиха бойните кораби на Шиваните (Shivans). Лошото в случая бе, че Шиваните смятаха всички други раси за натрапници и бяха твърдо решени да освободят космоса от тях - при това бяха много по-напреднали в технологично отношение, така че имаха и практическа възможност да го направят! Добре поне, че пред лицето на общия враг хората и Васуданите прекратиха войната си и дори сключиха съюз за съвместна съпротива.

Газ до ламарината и напред... към почетната мемориална плоча за загинали зелени новобранци!

Такъв ще бъде крайният резултат, ако се опитате още от началото да се бухнете в дълбокото! Само списъкът на клавишите за управление заема повече от две страници; ще можете (и ще трябва) да управлявате до 12 wingmen; ще се сблъскате с повече от 40 космически кораба... въобще няма да помогнете много на Галактическия съюз, ако в началото не си научите добре домашното и не преминете търпеливо и последователно тренировъчните мисии! И още нещо - представете си как се водят военни действия с превъзхождащ ви в технологиите противник - опитвате се да нападнете някой откъснал се от основните сили космически кораб и го правите на решето... STOP!!! Разбира се, че не трябва да го унищожавате! Много по-изгодно е да се опитате да го плените и ако имате късмет, ще успеете да откраднете някоя извънземна технология - а това означава нови старфайтери и нови, по-ефикасни оръжия! Както и нова тренировъчна мисия... Разбира се, ще имате и мисии, в които можете да си постреляте до насита или пък ще трябва да охранявате няколко бавни и тромави товарни кораби, т.е. разнообразието ви е гарантирано. Освен това, ако се ограничавате само с основните си цели, ще си свършите добре работата, но няма да постигнете някакви особени успехи и няма да се издигнете кой знае колко над себеподобните си - в почти всяка мисия са предвидени и бонусни задачи, изпълнението на които



Производител:
Volition
Разпространител:
Interplay
www.freespace.com
Изисквания: Pentium 133, 200 MB disk space
Поддържа: 3D Video

обикновено дава най-солидни благинки (но няма да получите почти никаква информация за тези цели по време на брифингите). За да завършим с мисиите - ще има моменти, в които ще трябва да вземате и стратегически решения - от тях ще зависи в каква насока ще се развие самата ви кампания впоследствие и дори съдбата на цялото човечество!

Предимства и недостатъци

В Descent: Freespace The Great War ще намерите и от двете, но все пак предимствата са значително повече! Това са много добрата графика, особено светлинните ефекти и експлозиите, добрият интерфейс (но ще ви бъде доста трудно, докато се научите да разчитате цялата информация, която ще се излива непрекъснато на екрана), и възможността да давате детайлни заповеди на всеки от вашите wingmen поотделно. За разнообразието от мисии вече споменахме, но какво да кажем за Васуданите - настоящите ви съюзници и предишни врагове? Можете ли да им имате пълно доверие? Особено като научите за древното им Prophecy и че някои от тях свързват това предсказание именно с новопоявилите се Shivans? А след като успеете да спасите Галактическия Съюз не бързайте да захвърляте диска с играта под леглото - опитайте възможностите на стария FRED. Кой е Fred ли? Всъщност не е "кой", а "какво" - това е вграденият mission builder с действително професионални възможности. Всъщност съм абсолютно сигурен, че след 1-2 месеца от Internet ще можете да си източите цял куп нови сценарии и дори цели кампании!

А сега - главният (и единствен) сериозен недостатък - споменах ли вече за много добрата графика и светлинни ефекти? Е, тази добра графика си има и много добра цена - всъщност едва ли има достатъчно мощен компютър, способен да се справи с цялото натоварване, особено в мисии с повече кораби и с някое огромно астероидно поле в добавка! Можете да настроите графичните опции да отговарят на възможностите на PC-то ви, но тогава какво ще остане от доброто на графиката и от наистина впечатляващите ефекти? Това е недостатък на практически всички космически симулатори за момента (за сравнение - вижте изискванията на X-wing vs Tie fighter), така че не ни остава нищо друго, освен да се примирим и да очакваме появата на новото поколение процесори.

Като заключение - много добра игра за любителите на "fly and drive" симулаторите! Верните фенове на Wing Commander може би няма да я харесат изцяло, но пък малко разнообразие е винаги добре дошло!

Ник Мортимър

HEXPLORE

Производител:
INFO-GRAMMES

INFOGRAMES
www.infogrames.fr

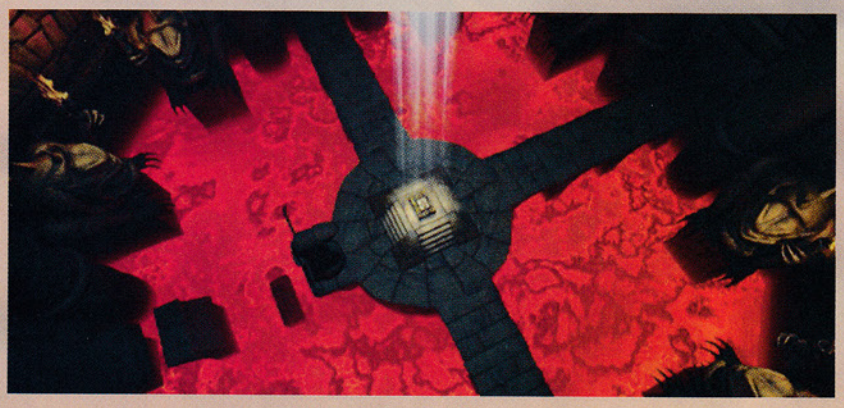
Изисквания:
Pentium 90, 16 MB RAM, 1 MB Video RAM

The Dark Brotherhood имаше една-единствена цел – да намери легендарните Градини на Еден и да се сдобие с Божествените Познания... Пътят към Градините на Еден не бе известен на нито едно разумно създание, но според преданията бе подробно описан в древната книга Hexplore! Това не е откъс от Библията, а сюжетът на играта Hexplore на френската компания Infogrames. Вашата непосредствена цел е да изпреварите The Dark Brotherhood и да се доберете до книгата Hexplore преди тях. Това е на теория, а към какъв жанр да се причисли тази игра ми е трудно да определя. Infogrames твърди, че е RPG, но всъщност аркадните моменти са доста силни... Освен това и самата графика е много странна смес от стилизирани елементарни изображения и истински 3D терен. Като стана въпрос за терена – няма да стигнете много напред, ако не свикнете често да завъртате картата (винаги можете да я въртите свободно във всички посоки), за да разгледате внимателно и най-затънтените кътчета. Така ще можете да забележите добре скрити врагове, сандъци с полезни нещица или дори тайни проходи.

Както и да е, аз поне съм убеден, че

това е PC-адаптация

на някоя японска игра за конзола от типа на Final Fantasy VII. И след като опряхме до FF VII – хвърлих едно око на демото и бях страшно разочарован – астрономически хардуерни изисквания и графика, която би била срам дори за компютър 386 (не случайно всички списания за игри избягват да публикуват актуални screenshots, а поставят само сцени от клиповете и рекламни картинки, създадени от самия производител).



Обратно на играта...

Приключваме с лиричното отклонение и се връщаме пак към Hexplore – на пръв поглед играта е доста сложна – имате 10 нива с почти 250 локални карти (всяка от тях с истински 3D терен), разполагате и с група от 4 персонажи – adventurer, warrior, archer и magician. Винаги започвате играта като adventurer – Mc Bride, а впоследствие ще трябва да изберете съекипниците си измежду сравнително многобройните кандидати; персонажите трупат experience points и повишават нивото си, могат да използват различни оръжия, брони, магически предмети, potions и т.н., при това почти всички предмети могат да се ъпгрейдват до три степени... Сложно наистина, но само на пръв поглед! На практика от всички групи кандидати само по един е подходящ – всички останали са осезаемо послаби; можете да повишавате нивото на персонажите си, но само по едно на етап; всички предмети си идват с точно определени места за екипиране и използване – например „archer's dagger"; ъпгрейдите се извършват автоматично; можете изобще да не се безпокоите за здравословното състояние на героите си – навсякъде са пръснати „resurrection stele", които безплатно съживяват убитите персонажи (и не трябва да се безпокоите, че ще се появи някой пъргавелко, който да изприпка и да прибере изпадналото ви оборудване); не трябва да се безпокоите и за обиколките по често огромните нива (етапи) – навсякъде са пръснати телепорти, които се активират щом веднъж достигнете до тях и могат да ви телепортират, където ви трябва (обозначени са като пътепоказалци и светещи квадрати). Освен това във всеки момент можете да проверите колко тайни сте открили и колко сандъка още можете да намерите, а за жизнено важните действия получавате съвсем ясни указания – например прочитате „заклинания – могат да се прочетат само от level 2 магьосник" и т.н.

Управление и multiplayer

Управлението на групата е съвсем лесно – можете да придвижвате цялата група като посочите кой да е от четиримата за водач, или да управлявате всеки поотделно, при всички случаи обаче трябва да активирате (с левия бутон на мишката) по някое от екипираните оръжия, за да изберете какво да използва героят срещу врага; доброто в случая е, че останалите членове от групата (без водача) реагират автоматично на приближаващи се врагове и атакуват (с маркираното предварително оръжие). И не на последно място – играта е правена във Франция, но със сигурност е прицелена към американския пазар, защото multiplayer възможностите са много добре развити – могат да играят до четирима души, задължително обаче като партньори, като естествено всеки поема директното управление на един или повече персонажи.

Като заключение – лека и приятна игра, която не изисква някакви особени умствени усилия, но би задържала вниманието ви за няколко дни, с не особено блестяща графика, но и с минимални системни изисквания (не съм проверил, но ми се струва, че ще тръгне и на PC 486 процесор).

Генко Велев

DOWNGRADE-ът СВЪРШИ !

ИДВА РЕД НА ИСТИНСКИЯ ГЕЙМЪРСКИ КОМПЮТЪР :

CPU Pentium II Celeron 266 MHz
(изпържен на 400 MHz)
MB Intel BX (100 Mhz)
RAM DIMM 64 MB 8 ns PC 100
HDD 4.3 Quantum SE
CD-ROM 32x Teac

Video Card Riva 128 4MB
Monitor 15"
Sound Blaster Creative AWE64
Mouse Logitech + Color Pad
Keyboard Win'95 BTC
Case ATX

PC Supp

Цените? Те непрекъснато падат, но не отлагайте. Животът е кратък!
за въпроси: 963 10 86, 66 91 24; посещения: „Латинка" 40

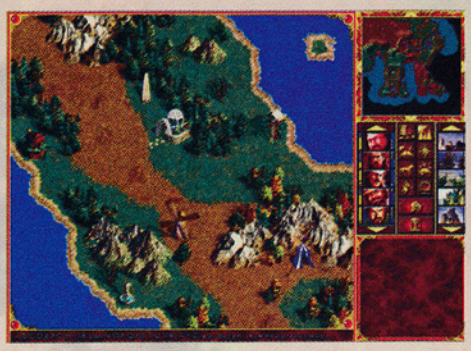
HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC

Yeah...! It's coming...! Наистина, ще трябва да изчакаме още три-четири месеца, но все пак е значително по-скоро, отколкото очаквах! В предния брой успяхме само да заделим три реда и да ви съобщим, че играта се разработва - и ето че сега вече има много по-благоприятни новини! Ако съдим по наличната информация и изображения, играта би трябвало вече да е на завършване!

И така - десет години след края на The Succession War странни беди връхлитат земята на Enroth. Самият крал Roland е изчезнал безследно, а кралица Catherine е заминала за родната си Erathia за погребението на баща си. Пътят дотам е по море и продължава около месец... но вече минават няколко години, а кралицата не се завръща. А причината е съвсем проста – същите тайнствени и жестоки същества са нападнали и Erathia. Тези, които са прочели внимателно статията за Might and Magic VI от предния брой, вече са наясно, че производителят New World Computing е направил хитър ход – действието в двете игри, които имат толкова общо помежду си и същевременно са така различни, се развива паралелно и всеки gamer може да трепе лошите както си избере – дали в класическата RPG или в още по-класическата походова стратегия Heroes of Might and Magic.

Какви са новостите

На първо място - графиката! Тя не само ще бъде в 16-битов цвят и в режим 800x600, но и използваната технология ще е много по-различна. Няма да ги има вече тези стилизирани фигури и движения на бойното поле – всичко ще изглежда много по-естествено и по-приятно за окото. Самото бойно поле ще е със значително увеличени размери – на пръв поглед дреболия, но това практически ще усложни значително битките поради по-големите възможности за маневри. Самите карти ще са по-малко променени, но ще е създадена някаква степен на реализъм - вече ще има по-точно съответствие между фигурите на героите и елементите на картата (преди беше доста странно, че всички герои, дърве-



та и сгради имаха приблизително еднаква височина). Голямата новост е, че ще има подземни мисии, умело вписани в предвидения ход на кампанията.

Ще разполагаме с 8 типа градове, различни от предишните и 16 типа герои, и тук има друга голяма новост! Преди стартовият герой определяше с какъв град ще разполагате (ако започнете с Knight, ще построите Knight's Castle, и т.н.), но после можехте във всеки град да наемате всякакви герои (на случаен принцип). Сега вече ще бъде обратното – градовете ще са определящи за типовете герои, които ще са available; като във всеки град ще има само по двама герои - представители съответно на might и magic – например в Necropolis ще вербувате само Necromancers и Death Knights и т.н.

Битките и артефактите

Освен с по-големи бойни полета ще трябва да свиквате и

с наличието на 7 слота за войски (досега бяха пет), с доста нови магии, както и със 118 различни същества (всъщност са 59, но всяко ще може да се ъпгрейдва по един път). Магиите ще бъдат разделени на четири класа (spell schools), а за владеенето на магия от даден клас героите ви ще трябва да са придобили и съответния secondary skill. Колкото до артефактите - естествено ще има много нови, но голямата новина е, че сега те ще се екипират по фигурата на героя - броня, оръжие, пръстени, медальони... и, разбира се, няма да имате възможност да поставите четири оръжия или пет медальона и да си направите супер боец или супер wizard. А ако е нападнат някой ваш замък и врагът успее да го разруши по време на битката, ще се наложи да го строите отново (или поне да го поправите).

Със сигурност ще има и други интересни нововъдения, но засега знаем само толкова. Непременно ще ви информираме веднага щом разберем кога точно да очакваме готовата вече игра!

Генко Велев

DARRIK Radio РАДИОТО

MULTICOM
ТАЛОН за безплатна диагностика и консултация за upgrade.
интернет запис на CD
инсталация на игри
тел.(02)244 941. 271 588. 245 052
ж.к. Люлин бл. 123 факс: 255 301

Производител:
EA Sports
Изисквания:
Pentium 90 MHz, 16 MB RAM
Поддържа: **3D Video cards**

WORLD CUP 98

От доста време насам все си мисля как Electronic Arts са намерили на работата лесното - всяка година по няколко нови игри, които обикновено са съвсем като миналогодишните, само променени с по няколко нови дрешки! Но пък не може да се отрече, че игрите изглеждат превъзходно! Ето и тази година след FIFA 98 се появи FIFA 98: World Cup. Като се има предвид, че американците разбират от истински футбол колкото от китайска азбука, то съвсем явно тази игра е направена специално за европейския пазар... И много правилно са постъпили! Така който е духал супата, може да си поиграе и да получи някакво морално удолетворение... Запалянковците, които пък са доволни от своите национални отбори (със сигурност ще бъдат само от страната - световен шампион), ще могат отново и отново да разнебитват противника и да се тупат доволно по коремите - е-е-ех, каква велика футболна нация сме! Въобще откъдето и да се погледне, хитова игра се получава - особено ако се добави красивата графика и многобройните опции... Относно опциите - почти ти става досадно - за да започнеш коя да е игра, всеки път се налага да отговаряш пет минути на въпроси! Но, хайде сега – ще каже някой – на калпав футболист и опциите му пречат (това май е намек)!

Но ако говорим сериозно – отново действително много добре изпипан футболен симулатор – като не бива да подценяваме и това, че поддържа 3Dfx, Power VR и всички Direct 3D видеокарти – нещо, което не се наблюдава при много игри от уж големи производители. И още нещо – на мен ми достави удоволствие да оставя компютъра сам да ръководи и двамата съперници – просто си стоях в

продължение на половин час пред екрана и наблюдавах ENGLAND – BRAZIL – и по едно време загубих чувство за реалност – стори ми се, че наблюдавам истински мач по телевизията! Това се дължеше не само на хубавата графика (всъщност – повече от хубавата!), но и до голяма степен на КОМЕНТАРА по време на мача – от двама души – каквато е модата напоследък, като най-голямо впечатление ми направиха коментарите при изстрели към вратата – AI (компютърният играч) реагираше различно, не само когато ударите бяха в аут, в гредата или в очертанията на вратата, но и двамата коментатори обсъждаха и самия удар – дали е бил силен, слаб, зрелищен, дали е затруднил вратаря и как се е проявил самият вратар... Добавете и действително многобройните опции – избор между тренировка, приятелски мач (измежду всички участвали в квалификациите отбори), изпълнения на дузпи – и естествено – на самото световно първенство. По принцип мачовете бяха стриктно определени съгласно действителната програма (колкото и да опитвах да играя България – Нигерия като първи мач, все ми се позволяваше да започна само България – Парагвай), но – пак опция – имаше и налична команда randomize, с която настъпваше пълна бъркотия. Докато още сме на тема опции – не бива да пропуснем и възможността за избор на климатичните условия – дори и сняг посред лято!

Близко до реалността...

Останах с впечатлението, че Electronic Arts са се опитали да направят максимално близка до реалността симулация. Естествено имаше дребни грешки – например участието на Y. Letchkov (запазвам техния правопис), но пък имаше и цял куп подробности, които поне на мен ми направиха впечатление! Например всеки отбор влизаше в играта с оценки shooting, passing, speed, defence и overall, но като че ли поне най-известните играчи имаха свои собствени, индивидуални оценки! Бях си пуснал мача България – Испания и Костадинов няколко пъти съвсем явно надбяга персоналния си пазач... но това не попречи на Испания да ни одрънка 3:0. И като че ли същото важеше и за физиономиите на играчите – със сигурност поне Стоичков се разпознаваше на екрана, когато камерата го покажеше в едър план (и вкара два гола в мача България – Парагвай). А ако ви се гледа театро изберете биенето на дузпи – „Каналето" ряпа да яде! Oops, още нещо – за малко да го забравя – една от опциите е доколко да е стриктен съдията – добре ще бъде да му понамалите старанието, че иначе червения картон не го брои за нищо и за нула време ще останете с баскетболен отбор!

Е, засега стига толкова, някои от вас могат да кажат, че почти всичко това отдавна е стандарт за спортните симулации на Electronic Arts и ще са съвсем прави... но все пак хубавото си е хубаво и заслужава да се подчертае!

Талисманът на победителите

тел. 943 43 92

Производител:
SEGA
www.sega.com

Изисквания:
Pentium 90, 16 Mb RAM
1 Mb Video RAM

THE HOUSE OF THE DEAD

SEGA изкараха наскоро на пазара поредната игра от типа "shoot 'em all up", която носи зловещото име The House of The Dead. Графиката с 3D-ускорител е прилична, но ако не притежавате такъв, ще трябва да се задоволите с доста постната SVGA графика в режим 640x480 точки. Тя на места адски ръбеста и доста капризна по отношение на хардуера – дори Pentium 166 MMX се "задъхва" в по-големите стаи.

45-ти калибър

И така, действието се развива в една тайна правителствена лаборатория, намираща се във вътрешността на къща в готически стил. Изследователите, които работят там, имат за задача да експериментират с оръжия, базиращи се на изкуствено създадени форми на живот. Неочаквано обаче, един от учените – д-р Кюриен се побърква и решава да използва техническите постижения на колегите си за съживяването на мъртъвци и създаването на кошмарни мутации, които той да използва в пъклените си замисли. Правителството изпраща един екип от агенти, които да проучат положението, но никой от тях не се завръща жив. Главният герой – Томас Роугън узнава, че приятелката му Софи, която работи в лабораторията, е в опасност и се включва във втория екип от агенти. Когато тя е убита от един мутант, той решава да отмъсти на психопата Кюриен и да прекрати веднъж завинаги безумието, въоръжен само със своя Колт 45-ти калибър.

В началото ще можете да изберете един от трите режима на игра - Arcade, PC Mode и Boss Mode. Arcade ви пренася директно в действието като агент Роугън и не ви дава възможност да си изберете сам персонажа, с който искате да играете. В PC Mode ще можете да изберете между 6 души - четирима мъже и две жени. Всеки агент притежава няколко показателя – животи (максимум 5), бързина на презареждане, големина на пълнителя (най-много 12 куршума) и щетите, които нанася оръжието му. Най-голямото безумие в The House of The Dead е, че ще можете да играете дори със Софи и да станете свидетел на собствената си смърт в края на първа част :-)))

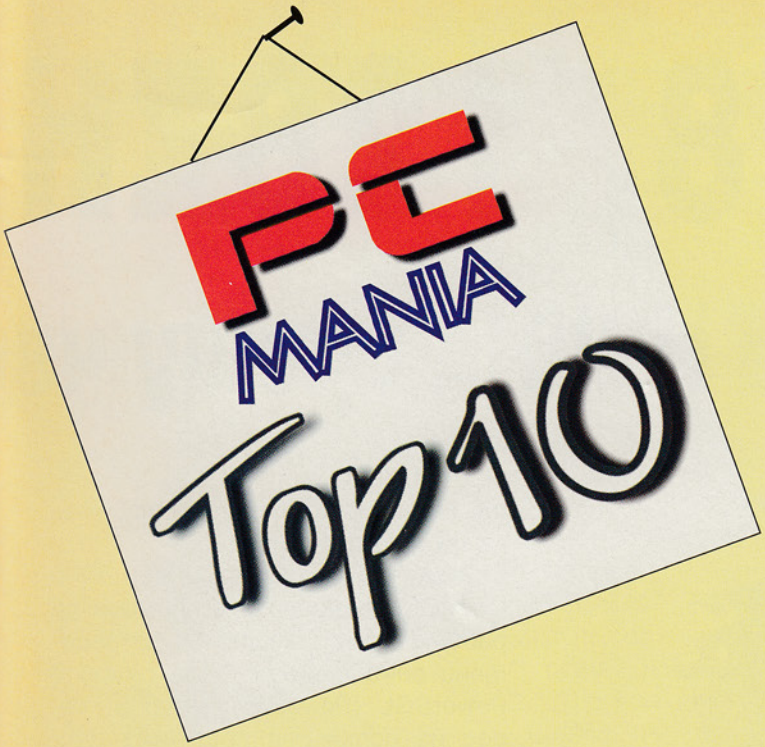
Последният режим на игра – Boss Mode ви позволява да се биете срещу един от четирите боса или срещу всички едновременно. Това е много практично, тъй като последният ви противник – Магьосникът е изключително труден за убиване и предварителната тренировка със сигурност ще ви е от полза.

Елементарно Уотсън

Играта започва в двора на къщата на ужасите, където зомбитата са нападнали оцелелите учени.

Вие наблюдавате действието през очите на героя си, като на екрана се виждат само мерникът, означенията за броя на куршумите и наличните ви животи. Играта се управлява с мишката (или с light gun), като с единия бутон стреляте, а с другия презареждате. Можете да нагласите в опциите и на автоматично презареждане, но това ще ограничи напълно действията ви и ще направи играта съвсем елементарна. Подобно на жанровите си събратя, и в The House of The Dead вие не управлявате движението на героя си, но при определени ситуации ще можете да минете по различни маршрути. Единственото, за което имате грижа е да избивате появяващите се изневиделица гадини. Освен да убивате многобройните противници, ще трябва да се стараете и да не улучвате оцелелите учени, а в някои случаи да ги отървавате от атакуващите зомбита. Ако случайно застреляте някой изследовател, ще загубите един живот. Играта е разделена на четири епизода, като на края на всеки един от тях ще трябва да се биете с по един бос, от които единствено последният ще ви създаде големи грижи.

Никола Икономов



Смятам, че много неща на този свят са ми напълно ясни. Ето това обаче не мога да разбера - обявихме, че правим Top 50 - класация на читателите, обявихме, че подготвяме томбола и въпреки това получихме само 278 e-mail-а, ако не включваме писмата!

Само 278! За 5 хиляди - ще го напиша и с думи ПЕТ ХИЛЯДИ продадени екземпляра от втория брой на PC Mania. Вие читателите май сте полениви и от мен :-) Какъв Top 50 може да се направи само по 278 класирания?

И още нещо - нашите рекламодатели са осигурили предметни награди за томболата, а много от вас се подписват с нещо като Кики, Пешо, Мастър Бластър, Bomber и т.н. Поласкани сме, че ни чувствате близки приятели, но как да теглим томбола тогава? Да обявим - печалба №1 се пада на Bomber от незнам къде си" - така ли? Така че, който иска да участва в томболата - освен своя nick да праща и трите си имена, и адреса. (Изключение евентуално може да се направи само за Ник Мортимър :-))

Както изглежда май всички, които са ни изпратили поща за класацията, ще участват в томболата - независимо дали са познали първите 3 игри или не! А колкото до наградите - със сигурност няма да има "едно Ферари с цвят червен", но пък засега са осигурени: джойстици, CD-та и куп полезни компютърни джаджи.

А сега за тези 278 наши читатели, които ни изпратиха своите предпочитания, успяхме да подготвим вашия Top 10. Естествено за Top 50 засега и дума не може да става. Оставаме в очакване на следващите класирания. И не забравяйте да напишете трите си имена и адреса!

Ник Мортимър
<pc-mania@iname.com>

PC Mania Top 10

	заглавие	жанр
1.	Starcraft	стратегия
2.	Total Annihilation	стратегия
3.	Unreal	екшън
4.	Age of Empires	стратегия
5.	FIFA '98: World Cup	спорт
6.	Quake II	екшън
7.	The Curse of Money Island III	куест
8.	Heroes of Might and Magic II	стратегия
9.	The Need for Speed II	симулатор
10.	Diablo	RPG

YONKO STEFANI Ltd - Multimedia Division

Музика, Софтуер, Списания, Аксесоари, CD-R, Дискети, Стойки, Кутийки за CD и др.

Най-ниски цени за Балканите!

CD-Audio, CD-R, VCD, DVD, Playstation, Computer & Music Magazines, Multimedia

Agent & Reseller of WMD-UK, CENTERSOFT-UK, ONLINE Ltd, MATRIX-BG
Bolkans Distributor of CYBERTRACKS Records - ITALY

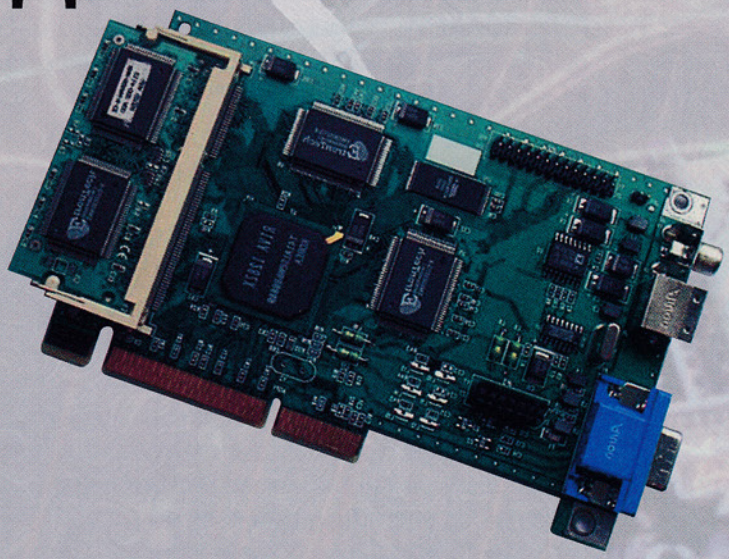
НОВО: 70 заглавия релакс, адреналин и спейс музика на DOLBY SURROUND. Директна продажба на собствена музикална и софтуерна CD-продукция. Супер цени за търговци на едро.

магазини:
ул. „Княз Борис I" №134
бул. „Стамболийски" №25

Stamboliiski 22, Sofia-1301, Bulgaria, tel/fax:+359 2 980 98 13
E-mail: cdmania@techno-link.com; www.techno-link.com/clients/cdmania

RIVA 128, 128ZH,

Динамитът на NVIDIA срещу чер



В средата на миналата година NVIDIA изненада конкуренцията и повечето специалисти като пусна на пазара своя чип RIVA 128. Той е 128-битов, комбиниран 2D/3D графичен процесор, който показа, че може да бъде сериозна конкуренция на 3Dfx Voodoo за 3D графика и на Matrox Millenium II в областта на стандартните 2D приложения, при това на изключително изгодна цена. В момента видеокарти с RIVA 128 се произвеждат от STB, Diamond Multimedia, Canopus, ELSA, ASUS и др.

Класическата Riva 128 има 4 MB SGRAM (Synchronous Graphics RAM), които не могат да се ъпгрейдват - т.е. не съществува RIVA 128 със 8 MB RAM.

RIVA 128 поддържа всички стандартни специални ефекти като – mip mapping, bilinear/trilinear texture filtering, alpha blending, goraund shading, perspective correct texture mapping, z-buffering и т.н. За разлика от всички други карти RIVA 128 (дори и в PCI версия) използва системната памет за съхраняване на текстури и видеоинформация (това все още се счита за патент на AGP картите), а 4-те MB SGRAM се използват само за frame buffer. По този начин тя може да постигне разделителни способности от 1024x768 в 3D режим (на практика 960x720) и 1600x1200 за 2D, които са немислими за Voodoo и повечето от останалите представители на конкуренцията.

RIVA 128 поддържа Direct 3D и OpenGL стандартите. Тя няма да работи с игри, които са разработени специално за Glide (3Dfx) и PowerSGL (PowerVR), но в интерес на истината през последните месеци почти няма излезли игри, които да не поддържат Direct 3D или OpenGL. Изключение от това правило е Unreal, но Epic Megagames усилено работят върху OpenGL patch и при излизането на списанието той най-вероятно вече ще е факт.

Друга особеност на RIVA 128 е нейната обвързаност със скоростта на процесора. По принцип чипът работи добре и на по-слаби системи, но отлични резултати могат да бъдат постигнати с Pentium 200MMX или по-бърз процесор. Естествено оптималната машина за игри и за RIVA 128 е Pentium II. С такъв компютър собствениците на Riva 128 карти могат да играят игри като Quake II и Turok: Dinosaur Hunter на 800x600 с над 30 кадъра в секунда, което действително е изключително вълнуващо преживяване.

Не на последно място това е една от най-бързите карти под

TNT...

ната магия* на 3Dfx

DOS със 40MB трансфер. За сравнение S3 (Trio, Virge) дават 24-30MB, Ati - 8-9MB. Логично е, че ако една карта е бавна под DOS, тя е тромава и под DirectDraw.

RIVA 128ZX

Преди 2 месеца NVIDIA пусна на пазара нова модификация на своя чип, която бе кръстена RIVA 128ZX. Тя може да има до 8 MB SGRAM и по този начин поддържа дори 1280x1024 в 3D режим. Качеството на изображението е същото като при RIVA 128 (няма допълнителни ефекти). Друго важно нововъведение при Riva 128ZX е поддържата на 2x AGP режим, който дава още по-зашеметяващи скорости на 2D и 3D изображенията. Естествено за целта дъното трябва да има AGP слот, а процесорът е добре да бъде Pentium II.

RIVA TNT

Ако NVIDIA спази графиците си, RIVA TNT ще се появи на пазара през август (в България вероятно по-късно). Няколко големи производители като Canopus, STB и Diamond вече обявиха имената на новите си продукти с този чип и представиха за тестване първите прототипи на своите карти. Според предварителните обещания RIVA TNT ще бъде поне два пъти по-бърза от RIVA 128ZX, а освен това ще има нови специални ефекти като anisothropic filtering, bump mapping и full screen antialiasing. TNT ще поддържа до 16 MB SGRAM и така ще направи възможно играенето на Quake II на умопомрачителни разделителни способности като 1600x1200 с 32-битов цвят при 30 кадъра в секунда. Според дизайнерите на NVIDIA чипът ще бъде съпоставим с Voodoo 2 в SLI (две Voodoo 2 карти на един същ компютър!!!), но ще струва значително по-евтино.

Решили сте да си купите RIVA. Нашите съвети са:

Ако имате Pentium MMX 233 или по-слаб и 15-инчов монитор - купете си RIVA 128. Това е едно от най-добрите решения в момента, защото ще получите една от най-бързите 2D карти на пазара и изключително добра скорост на 3D игрите.

Ако имате Pentium II, AGP слот и по-голям монитор – купете си RIVA 128ZX (или чакайте появата на TNT). Тук трябва да отбележим, че ZX е по-скоро междинно решение, което трябва да запълни празнината до появата на TNT, но то въпреки това заслужава сериозно внимание, защото цените на картите с този чип паднаха наполовина, а производителността му е напълно достатъчна за всички по-интересни игри, които ще излязат на пазара през тази година.

---

* TNT (тринитротолуолът) е съставка на динамита, а Voodoo (вуду) е черна магия.

EAGLE SOFTWARE

Компютър с уши...

...компютърът, който Ви слуша.

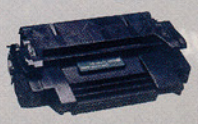
SIEMENS NIXDORF CERTIFIED PARTNER

02/ 973-31-41
062/ 62-79-96
064/ 80-08-27

www.eagle-soft.com

ПРИНТЕРЪТ НЕ ПЕЧАТИ
КОПИРНАТА МАШИНА НЕ РАБОТИ
ХАРТИЯТА СВЪРШИ

1. обаждате се на телефон 032/ 26 30 73 или 26 77 89
2. отивате на Фр. Рузвелт 2А без предупреждение
3. търсите Весо Неделчев или неговите хора.
4. намирате ги. край на проблемите.



ПЛОВДИВ СТЕМИ КОПИФАКС ЕООД

ICH

Къде сте млади баровци?
За вас специани суперцени!
Интернет за ученици и студенти:
пълен достъп
• 8÷22 ч. (дневен) – $14.99 /месец
• 22÷8 ч. (нощен) – $9.99 /месец
+ инсталационна такса (еднократно) - $25

Вие, децата на First баровците – абонати на нашия Kallback плащате $25 по-малко.

Позвънете веднага:
Нощем и денем: 88 41 68

ICH, София, бул. "Самуил"48, факс: 980 97 93

CHEATS TRIX

Нашите читатели продължават да изпращат cheats за различни игри - този път публикуваме някои неща, изпратени от Scorpion VGV. Хей, Скорпионе, както е тръгнало, май вие, читателите ще ме оставите без работа - тъкмо ще мога да се занимавам повече с тази проклета 17 мисия на Commandos: Behind enemy lines (започвам я вече за девети път)!

TOTAL ANNIHILATION

Натиснете ENTER и въведете съответния код, (но имайте предвид, че долните кодове, освен RADAR, са само за multiplayer и skirmish игри);
+ATM - Дава 1000 metal and energy.
+CDSTART - Starts CD Music.
+CLOCK - Показва часовник в ъгъла на екрана
+CONTROL# - Дава възможност за контрол на Skirmish AI
+DOUBLESHOT - Точно това, което пише!
+HALFSHOT - Обратното на горното!
+ILOSE - Get рили!
+VIEW# - Хмммммммм... Я да видим играч # колко ресурси има!
Mission Cheat - Наберете **DRDEATH** от Single Player Game Page и това ще доведе до появяване на иконата на Cavedog Entertainment на екрана; click върху иконата ще даде възможност за игра на произволна мисия.

Commandos: Behind enemy lines

Ето и паролите, които ви дават възможност да играете на произволна мисия:

Mission 2: 4JJXB
Mission 3: ZDD1T
Mission 4: RFF1J
Mission 5: K4TCG
Mission 6: MIR4M
Mission 7: 7QVJV
Mission 8: K99XC
Mission 9: AAAX1
Mission 10: JSGPW
Mission 11: CMODD
Mission 12: JGHD3
Mission 13: PUUWW
Mission 14: WT348
Mission 15: 139P0
Mission 16: L9IPV
Mission 17: 5LIMV
Mission 18: YJOJG
Mission 19: YFCWJ
Mission 20: GDKWT

Dominion

Натиснете първо Enter, наберете кода и отново Enter:
LUSHEE - допълнителни ресурси
ZIPPER - ускорен строеж
INFRARED - открива картата
COMBUSTION - убива враговете

Incomming

Натиснете и задръжте Shift, след което наберете:
solidasarock - здрав и як като камък (и лети като камък?)
haveall - цяла торба с големи пушки!
infinitelives - много полезен cheat!
infiniteweapons - няколко камиона с патрони за големите пушки!

Army Men

натиснете Escape и напишете следните думи:

Succumb - губите мисията
Triumph - печелите мисията
Invulnerable - ставате неуязвим
Paralysys - "заковава" врага на място
Aeroballistic - нов пълен комплект за въздушна поддръжка
Telekinetic - телепортира Серж, навсякъде по картата/ предварително минете в Scroll mode и посочете място/
Plethora - зарежда ви с пълни амуниции
Omnisicient - разкрива картата
Occultation - Серж е невидим когато стреля
Kahuna - добавя експлозии, разкрива картата и ви прави неуязвими

И накрая няколко съвета, ако все пак имате трудности при преодоляването на

The House of The Dead

С агент "G" имате най-големи шансове да превъртите играта!

Стреляйте по главите на зомбитата – така ще са ви нужни само едно-две попадения, за да ги убиете;

Ако пред вас се появи касапин с моторна резачка или горелка, стреляйте по ръцете му - така няма да може да се възползва от страховитото си оръжие;

Когато се изправите срещу магьосника трябва да имате поне 3 продължения, за да го убиете. Старайте се да съсредоточите стрелбата си само върху огнените топки, с които той ви обстрелва. Слабото му място е десният му крак.

С НАС ЕДИНСТВЕНИЯТ ВИ СТРАХ ЩЕ БЪДЕ КОМИСИЯТА ЗА ЗАЩИТА НА КОНКУРЕНЦИЯТА

Рекламна тарифа

1 страница $ 340 19 x 26 см	1/2 $ 185 19 x 13 см	1/3 $ 125 19 x 8,7 см	1/4 $ 95 19 x 6,5 см
1/6 $ 65 19 x 4,3 см	1/9 $ 45 12,5 x 4,3 см	1/18 $ 25 6 x 4,3 см	1/3 $ 170 26 x 6 см фиксирана позиция

Индекс на рекламите

100% Хит 17
BIC 25
CHSL 31
СКИЗ 11
Color Copy Shop 28
Стеми Копифакс 31
Darik 23
Eagle Software 29
ICH 29
KOEL-H 32
MM 13
Multicom 23
Multimedia Division 27
PC Supp 21
Sunny 28

Предпечатни услуги

Техниката и специалистите на Студио PC Mania са на ваше разположение за:

Експониране на Линотроник 330 - 9 DM/л.м.

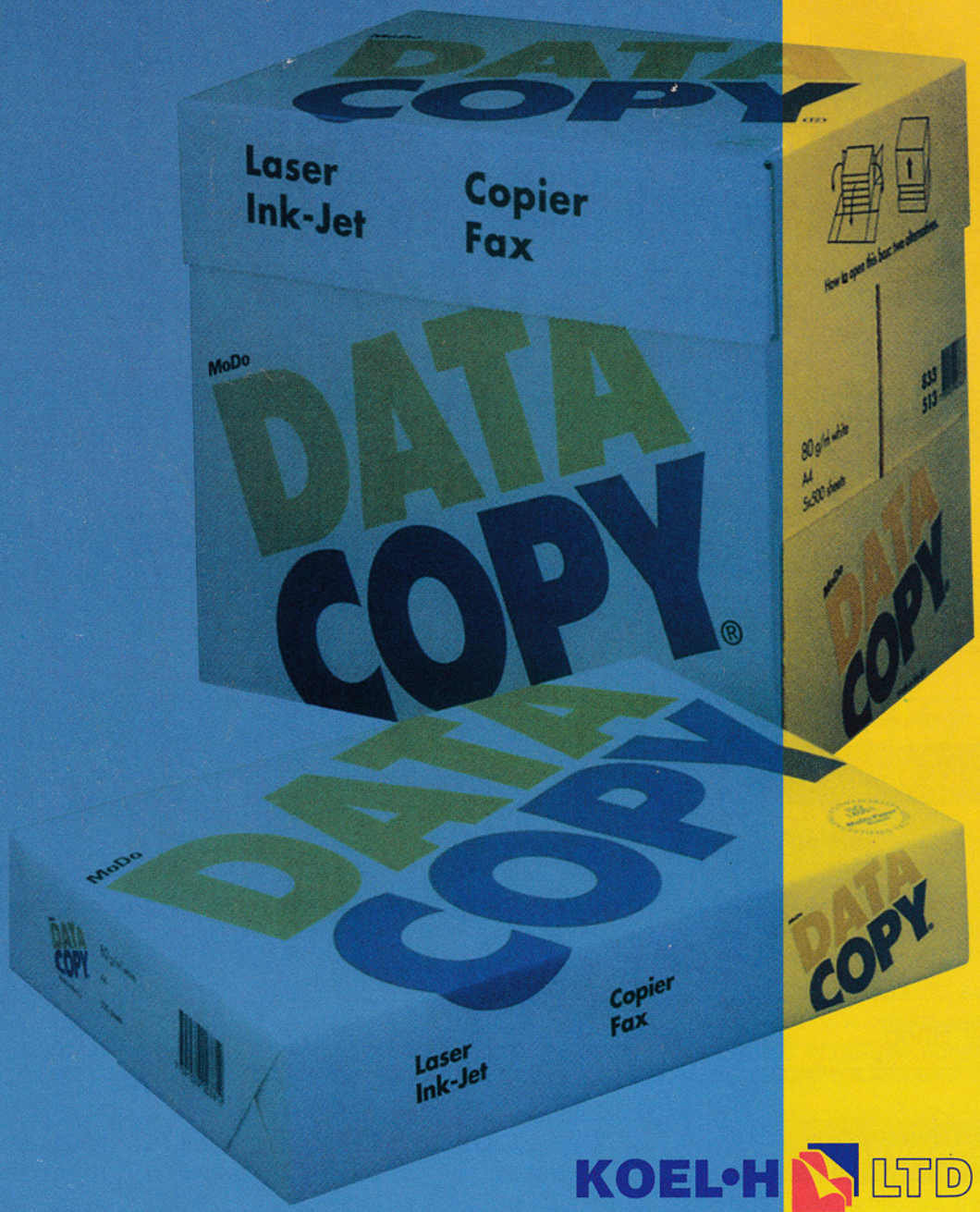
Сканиране на барабанен скенер - 0.5 DM/MB

Предпечатна подготовка на печатни издания, плакати, рекламни материали, брошури, бланки, визитки, изработка на фирмени знаци и печат.

НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ

когато използвате DATA COPY

не мислите за нищо друго освен за РАБОТАТА си...



KOEL•H LTD

ОФИСИ

СОФИЯ	02/44-91-38	ПЛОВДИВ	032/23-60-89
ВАРНА	052/25-90-27	ПЛЕВЕН	064/70-535

ДИЛЪРИ

БУРГАС	056/800-702	СТАРА ЗАГОРА	042/27-689
ПЛОВДИВ	032/263-073	В. ТЪРНОВО	062/22-034
ЯМБОЛ	046/21-160	КАЗАНЛЪК	0431/49-993
ВИДИН	094/4-27-03	БЕЛОГРАДЧИК	0936/54-00
БЛАГОЕВГРАД	073/29-220	ИХТИМАН	0724/54-64